siku

SIKU racing

6810 GT Challenge
6820 Porsche 911 GTR3 R
6821 Mercedes SLS AMG GT3

Bedienungsanleitung
Operating Instructions
Mode d'emploi
Instrucciones de uso
Gebruikershandleiding
Istruzioni per l'uso
Kullanma Talimatı
Bruksanvisning
Käyttöohjeet
Instruções de uso
Οδηγίες Χρήσης
Betjeningsvejledning
Bruksanvisning
Notkunarleiðbeiningar
Naudojimo instrukcija
Lietošanas instrukcija
Kasutusjuhend
Instrukcja obsługi
Návod k obsluze
Návod na obsluhu
Upute za upotrebu
Navodilo za uporabo
Használati utasítás
Manual de utilizare
Инструкция за експлоатация
操作说明书
取扱説明書
사용 설명서

METAL +PLASTIC PARTS

1:43

1. Verpackungsinhalte / Package contents / Contenu de la boîte / Contenido del embalaje / Verpakkingsinhoud / Contenuti della confezione Ambalaj muhteviyatı / Förpackningarnas innehåll / Pakkauksen sisältö / Conteúdo da embalagem / Περιεχόμενο συσκευασίας / Pakkens indhold / Forpakningsinnhold / Innihald umbúða / Pakuotės turinys / Iepakojuma saturs / Pakendi sisu / Zawartość opakowania / Obsahy balení / Obsah obalu / Sadržaj pakiranja / Vsebina ovojnine /A csomagok tartalma / Conţinutul ambalajul / Съдържание на опаковката / 包装内容 **裸包内容** / 포장 내용

A Porsche 911 GT3 R / 保时捷 911 GT3 R / ポルシェ 911 GT3 R / 포르쉐 911 GT3 R
B Mercedes SLS AMG GT3 / 梅赛德斯 SLS AMG GT3 / メルセデス SLS AMG GT3 / 메르세데스 SLS AMG GT3
C Fernsteuermodul / Remote control module / Télécommande / Control remoto / Afstandsbedieningsmodule / Modulo telecomando / Uzaktan kumanda modülü / Fjärrstyrningsmodul / Kauko-ohjain / Módulo RC / Τηλεχειριστήριο / Fjernstyring / Fjernstyringsmodul / Fjarstýring / Nuotolinio valdymo modulis / Tālvadības modulis / Kaugjuhtimismoodul / Modul sterowania zdalnego. / Modul dálkového ovládání / Modul diaľkového ovládania / Modul za daljinsko upravljanje / Modul za daljinsko upravljanje / Távirányító / Unitatea de telecomandă / Модул за дистанционно управление / 远程控制模块 / リモートコントロール・ユニット / 원격제어 모듈
D Ladegerät / Charger / Chargeur / Cargador / Oplader / Caricabatterie / Şarj cihazı / Laddare / Latauslaite / Carregador / Φορτιστής / Oplader / Ladeapparat / Hleðslutæki / Įkroviklis / Uzlādēšanas ierīce / Laadija / Ładowarka / Nabíječka / Nabíjačka / Punjač / Polnilnik / Töltő / Încărcător / Зарядно устройство / 充电器 / 充電器 / 충전기
E Akku / Battery / Accumulateur / Acumulador / Accu / Accumulatore / Akü / Batteri / Akku / Bateria / Μπαταρία / Batteri / Akku / Hleðslurafhlaða / Akumuliatorius / Akumulators / Aku / Akumulator / Akumulátor / AkumulátorUSB kábel / Akumulator / Akumulatorska baterija / Akkumulátor / Acumulator / Акумулаторна батерия / 蓄电池 / 蓄電池 / 축전지
F USB-Kabel / USB cable / Câble USB / Cable USB / USB-kabel / Cavo USB / USB kablosu / USB-kabel / USB-johto / Cabo USB / Καλώδιο USB / USB-kabel / USB-kabel / USB-kapall / USB kabelis / USB kabelis / USB-kaabel / Kabel USB / USB kabel / USB kábel / USB kabel / USB kábel / Cablu USB / USB кабел / USB 连接线 / USB ケーブル / USB 케이블
G Reifensatz / Tyre set / Jeu de pneumatiques / Juego de neumáticos / Bandenset / Set di pneumatici / Tekerlek takımı / Däckset / Rengassarja / Jogo de pneus / Σετ ελαστικών / Dæk, 1 sæt / Dekksett / Hjólbarðasett / Padangų rinkinys / Riepu komplekts / USB-kaabel / Komplet opon / Sada pneumatik / Súprava pneumatík / Komplet guma / Komplet pnevmatik / Abroncsok / Set de cauciucuri / Комплект гуми / 轮胎组 / タイヤ・セット / 타이어 세트
H Bahnelement Gerade / Straight track section / Élément de voie droite / Sección de pista recta / Rijbaanelement recht / Elemento pista retto / Düz yol parçası / Banelement, rakt / Radan suora osa / Pista Reta / Τμήμα πίστας, ευθεία / Baneelement, lige / Baneelement rett linje / Bein brautareining / Tiesus trasos elementas / Trases elements: taisne / Sirge rajaelement / Element toru prosty / Díl dráhy rovný / Prvok dráhy Rovno / Element staze – ravni / Tirni element raven / Egyenes pályaelem / Element de pistă dreaptă / Елемент от трасето – прав участък / 直形轨道元件 / 直線のサーキットコース用パーツ / 직선 트랙 부품
I Bahnelement Kurve / Curved track section / Élément de voie courbe / Sección de pista curva / Rijbaanelement bocht / Elemento pista curvo / Viraj yol parçası / Banelement, kurva / Radan kaarreosa / Pista Curva / Τμήμα πίστας, στροφή / Baneelement, kurve / Baneelement kurve / Brautareining, beygja / Lenktas trasos elementas / Trases elements: viráža / Kõver rajaelement / Element toru zakrzywiony / Díl dráhy zatáčka / Prvok dráhy Zákruta / Element staze – zavoj / Tirni element ukrivljen / Íves pályaelem / Element de pistă în curbă / Елемент от трасето – завой / 弯形轨道元件 / カーブのサーキットコース用パーツ / 곡선 트랙 부품
J Leitplanke Gerade / Straight crash barrier / Glissière de sécurité droite / Valla protectora recta / Rijbaanelement bocht / Guard-rail retto / Düz bariyer / Styrplanka, rak / Kaiteen suora osa / Guard rail Reta / Κιγκλίδωμα, ευθεία / Autoværn, lige / Autovern rett linje / Beint vegrið / Tiesi kreipiančioji juosta / Taisna drošības barjera / Sirge turvapiire / Poręcz drogowa prosta / Svodidla na rovinu / Zvodidlo Rovno / Kolnički branik – ravni / Varovalna ograja ravna / Egyenes korlát / Glisieră de siguranţă dreaptă / Мантинела – прав участък / 直形护栏 / 直線のガードレール / 직선 방지벽
K Leitplanke Kurve / Curved crash barrier / Glissière de sécurité courbe / Valla protectora curva / Vangrail bocht / Guard-rail curvo / Viraj bariyeri / Styrplanka, kurva / Kaiteen kaarreosa / Guard rail Curva / Κιγκλίδωμα, στροφή / Autoværn, kurve / Autovern kurve / Vegrið, beygja / Lenkta kreipiančioji juosta / Liekta drošības barjera / Kõver turvapiire / Poręcz drogowa zakrzywiona / Svodidla do zatáčky / Zvodidlo Zákruta / Kolnički branik – zavoj / Varovalna ograja ukrivljena / Íves korlát / Glisieră de siguranţă curbă / Мантинела – завой / 弯形护栏 / カーブのガードレール / 곡선 방지벽
L Halterungsstopfen / Holding plug / Plot de fixation / Tapones de soporte / Bevestigingsdoppen / Tappi di ritenuta / Tıpa / Fästplugg / Kiinnike / Fixador / Τάπες στερέωσης / Holdetap / Brakettplugg / Tappafestingar / Laikantieji fiksatoriai / Stiprinājumu detaļas / Kinnituskork / Zatyczka / Držák / Zastavovacia zarážka / Čep za pričvršćenje / Držalni zatič / Tartódugó / Dopuri de fixare / Фиксатор / 固定塞子 / クランプストッパー / 브래킷 플러그
M Aufkleber-Set / Sticker set / Jeu d'autocollants / Juego de etiquetas adhesivas / Sticker-set / Set di adesivi / Yapışkan etiket seti / Klistermärken, set / Tarrasarja / Jogo de autocolantes / Αυτοκόλλητα / Klæbemærker, 1 sæt / Etikett-sett / Límmiðasett / Lipdukų rinkinys / Uzlīmju komplekts / Kleebisekomplekt / Zestaw naklejek / Sada nálepek / Súprava nálepiek / Komplet naljepnica / Komplet nalepk / Matrica készlet / Set de autocolante / Комплект стикери / 标签套装 / ラベル・セット / 라벨 세트
N Radkreuz / Wheel wrench / Clé à pipes en croix pour roue / Llave de cruceta / Kruissleutel / Chiave a croce per ruote / Bijon anahtarı / Fälgkors / Ristikkoavain / Chave de roda / Σταυρόκλειδο / Krydsnøgle til hjulskift / Hjulkryss / Felgulykill, kross / Kryžminis raktas / Riteņu atslēga / Rattavõti / Klucz krzyżakowy do kół / Křížový klíč na kola / Križový kľúč na kolesá / Križni ključ / Križec / Gumiszerelő kereszt / Cheie în cruce / Кръстат ключ / 十字扳手 / ホイールレンチ / 휠 크로스
O Quick-Start-Guide / Quick-Start Guide / Mémento de démarrage rapide / Guía de inicio rápido / Quick-Start-Guide / Quick-Start-Guide / Hızlı Başlama Kılavuzu / Snabbstart-guide / Pikaopas / Guia de iniciação rápida / Σταυρόκλειδο / Kvikstartguide / Hurtigstartsveiledning / Stuttur leiðarvísir / Greitos pradžios vadovas / Īsa lietošanas pamācība / Lühijuhend / Przewodnik szybkiego uruchomienia / Stručný návod k rychlému použití / Quick-Start-Guide / Upute za brzi start / Navodilo za hitri začetek / Quick-Start-Guide / Quick-Start-Guide / Ръководство за бърз старт / 快速入门指导 / イック・スタートガイド / 빠른 시작 가이드
P Bedienungsanleitung / Operating Instructions / Mode d'emploi / Instrucciones de uso / Gebruikershandleiding / Istruzioni per l'uso / Kullanma Talimatı / Bruksanvisning / Käyttöohjeet / Instruções de uso / Οδηγίες Χρήσης / Betjeningsvejledning / Bruksanvisning / Notkunarleiðbeiningar / Naudojimo instrukcija / Lietošanas instrukcija / Kasutusjuhend / Instrukcja obsługi / Návod k obsluze / Návod na obsluhu / Upute za upotrebu / Navodilo za uporabo / Használati utasítás / Manual de utilizare / Инструкция за експлоатация / 内容 / 取扱説明書 / 사용 설명서

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
6810	1	1	2	1	2	1	4	8	8	32	16	96	1	1	1	1
6820	1		1	1	1	1	2							1	1	1
6821		1	1	1	1	1	2							1	1	1

Inhalt	D	Seite	4-8
Contents	GB	Page	9-13
Contenu	F	Page	14-18
Índice	E	Página	19-23
Inhoud	NL	Pagina	24-28
Indice	I	Pagina	29-33
İçindekiler	TR	Sayfa	34-38
Innehåll	S	Sidan	39-43
Sisältö	FIN	Sivu	44-48
Conteúdo	P	Página	49-53
Περιεχόμενα	GR	σελίδα	54-58
Indhold	DK	Side	59-63
Innhold	N	Side	64-68
Efnisyfirlit	IS	Bls.	69-73
Turinys	LT	Puslapiai	74-78
Saturs	LV	Lappuses	79-83
Sisukord	EST	Lk	84-88
Zawartość	PL	Strona	89-93
Obsah	CZ	Strana	94-98
Obsah	SK	Strana	99-103
Sadržaj	HR	Stranica	104-108
Vsebina	SLO	Stran	109-113
Tartalom	H	Oldal	114-118
Cuprins	RO	Pagina	119-123
Съдържание	BG	Страница	124-128
内容	CN	页码	129-133
目次	J	ページ	134-138
내용	ROK	페이지	139-143

Inhaltsverzeichnis:

1. Verpackungsinhalte 2
2. Sicherheitshinweise 4
3. Erklärung der Hauptbestandteile
   - 3.1 Fahrzeuge 5
   - 3.2 Farbsensor 5
   - 3.3 Freies Fahren 5
   - 3.4 Reifenwechsel 6
   - 3.5 4-Gangschaltung 6
   - 3.6 Rennbahn 6
4. Vor Inbetriebnahme
   - 4.1 Laden des Akkus 6
   - 4.2 Fernsteuermodul 6
5. System-Start 7
6. 4-Gangschaltung 7
7. Farbsensor 7
8. Lenkjustierung 8
9. Wartung und Reinigung 8
10. Entsorgung von Altelektroteilen 8

Herzlichen Glückwunsch

zum Kauf dieses hochwertigen SIKU Spielzeugmodelles. Wir bitten Sie, diese Anleitung vor Inbetriebnahme der Modelle gründlich durchzulesen. Auf den nachfolgenden Seiten werden wir Ihnen die notwendigen Sicherheitshinweise und Tipps zu Gebrauch und Wartung der Produkte geben.

Bewahren Sie diese Anleitung zur Information bzw. für eventuelle Gewährleistungsansprüche sorgfältig auf!

Und nun viel Spaß mit *SIKU**racing*** wünscht Ihnen

Ihr SIKU Team

Wichtige Hinweise

Bitte überprüfen Sie nach dem Auspacken den Inhalt auf Vollständigkeit und Transportschäden. Sollte etwas zu beanstanden sein, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.
*SIKU**racing***-Produkte werden nach dem aktuellen Stand der Sicherheitsvorschriften konstruiert und unter einer ständigen Qualitätsüberwachung gefertigt. Die hieraus gewonnenen Erkenntnisse lassen wir in unsere Entwicklung einfließen. Änderungen in Technik und Design behalten wir uns vor.

2. Allgemeine Sicherheitshinweise

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten (3 Jahren). Erstickungsgefahr aufgrund von Kleinteilen, die verschluckt werden können. Bei verschlucktem Akku unverzüglich einen Arzt aufsuchen!
Stellen Sie sicher, dass der Spielbetrieb mit den Modellen erst aufgenommen wird, nachdem Modelle und Fernsteuermodule von einer erwachsenen Person kontrolliert und in Betrieb genommen worden sind. Obwohl bei bestimmungsgemäßem Einsatz des Modells Gefährdungen der Kinder weitestgehend ausgeschlossen sind, sollten Sie den Spielbetrieb beaufsichtigen. Personen mit eingeschränkten körperlichen, geistigen oder motorischen Fähigkeiten oder Wissens- und Erfahrungslücken, die mit SIKU-Produkten spielen sollen, müssen vor Spielbeginn von einer Person, die für sie verantwortlich ist, eingewiesen werden.

Elektronische Bauteile sind vor Nässe zu schützen! Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Sicherheitshinweise Fahrzeug und Handsender

Die Modelle dürfen nur für ihren bestimmungsgemäßen Zweck verwendet werden, d. h. als Spielzeug innerhalb geschlossener und trockener Räume.
Jegliche andere Verwendung (z.B. in der Nähe von Abhängen, Treppen, Straßen, Bahnanlagen, Gewässern, Heizlüftern, Pfützen, Sandkästen etc.) ist unzulässig und möglicherweise mit Gefahren verbunden.
Der Hersteller kann nicht für Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch einen nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch verursacht werden.
Bitte beachten Sie, dass das Modell niemals vom Boden hochgenommen wird, solange die Räder noch drehen. Finger, Haare und lose Kleidung nicht in die Nähe der Antriebsräder bringen, wenn das Modell eingeschaltet ist (Betriebsschalter auf „ON“).
Nehmen Sie nach dem Spielbetrieb den Akku aus dem Fahrzeug heraus.
Leere Batterien müssen aus dem Handsender herausgenommen werden! Lösen Sie die Schraube an der Unterseite des Handsenders um die Batteriefachabdeckung zu entfernen und entnehmen Sie die Batterien. Beachten Sie beim Einsetzen neuer Batterien die im Batteriefach angegebene Polung der Batterien. Für den Spielbetrieb muss das Batteriefach wieder verschlossen werden.

Sicherheitshinweise für Akku und Ladegerät

Der Tausch von Batterien und Akkus, ebenso wie das Laden der Akkus und das Bedienen des Ladegerätes darf nur von erwachsenen Personen durchgeführt werden. Das Ladegerät ist nicht Teil des Spielzeuges und somit auch nicht Teil der GS Zertifizierung. Bedenken Sie, dass es durch das natürliche Spielbedürfnis und Temperament der Benutzer zu unvorhersehbaren Situationen kommen kann, die eine Verantwortung seitens des Herstellers ausschließen.
Zum Laden des Akkus darf nur das Original-SIKU-Ladegerät verwendet werden. Überprüfen Sie Ladegerät und Akku regelmäßig auf Beschädigungen. Defekte Teile dürfen nicht weiter verwendet werden.

Versuchen Sie nie einen beschädigten Akku zu laden oder diesen für den Spielgebrauch zu nutzen. Während des Ladevorgangs werden Akku und Ladegerät warm. Betreiben Sie das Ladegerät nie auf brennbaren Oberflächen oder neben leicht entflammbaren Gegenständen. Falls der Akku während des Ladevorgangs heiß wird, brechen Sie den Ladevorgang sofort ab. Beachten Sie außerdem stets die richtige Polung von Akkus und Batterien. Eine Nichtbeachtung kann zu einer Beschädigung und zum Auslaufen des Akkus oder der Batterien führen. Vermeiden Sie jeglichen Haut- und Augenkontakt mit dem Inhalt der Zelle.

Durch unsachgemäße Reparaturen und bauliche Veränderungen (Demontage von Originalteilen, Anbau von nicht zulässigen Teilen, Veränderungen der Elektronik etc.) erlischt der vollständige Gewährleistungsanspruch und es können Gefahren für den Benutzer entstehen.

3. Erklärung der Hauptbestandteile

3.1 Fahrzeuge

Charakteristisch für die Rennfahrzeuge ist die SIKU-Metallkarosse mit hochwertiger Bedruckung. Zu den technischen Besonderheiten gehören das voll gefederte Chassis mit Differentialgetriebe, die originalgetreue Beleuchtung und die neuartige Farbsensortechnik.

3.2 Farbsensor

Auf der Unterseite des Fahrzeugchassis befindet sich im vorderen Bereich ein Farbsensor, welcher im eingeschalteten Zustand permanent die Farbe der Fahrbahnoberfläche abtastet. Die Farben der SIKU-Rennbahn sind speziell auf das Fahrzeug abgestimmt. Während der Fahrt erkennt der Sensor die unterschiedlichen Farben und löst entsprechende Reaktionen aus.

Beispiele:

Oberfläche grau = Proportionales Fahren (stufenlos regulierbares Lenken und Fahren)

Oberfläche blau = Simulation Aquaplaning (Fahrzeug schlingert)

Oberfläche grün = Simulation Grünstreifen (Fahrzeug wird langsamer)

Oberfläche gelb = Simulation Turbo (kurzer Turboschub)

(Änderungen vorbehalten)

Befinden sich die Fahrzeuge auf der SIKU-Rennbahn, kann der Benutzer entscheiden, ob er den Farbsensor hinzuschalten möchte.

> Kalibrieren des Farbsensors siehe Punkt 7.

3.3 Freies Fahren

Eine Besonderheit der Fahrzeuge besteht im freien Fahren, dass heißt, dass die *SIKU*racing-Modelle auf vielen unterschiedlichen Untergründen (z. B. Parkett, Laminat) gefahren werden können und so die größte mögliche Flexibilität beim Spielen ermöglichen.

3.4 Reifenwechsel

Das Fahrverhalten der Rennwagen kann durch Austausch der Räder optimiert werden. Dafür stehen für jedes Fahrzeug drei unterschiedliche Reifensätze zur Verfügung, welche bereits im Set enthalten sind. Der farbige Radkranz weist auf die unterschiedlichen Härtegrade der Reifen hin.

rot = weich

grün = mittel

blau = hart

Weiche Reifen auf der Vorderachse sorgen besonders in den Kurven für mehr Grip. Harte Reifen auf der Hinterachse bieten die Möglichkeit z.B. auf Parkett zu driften.
Bei Kombination von Reifen mit unterschiedlichen Härtegraden ergeben sich noch weitere Spielmöglichkeiten. Verwenden Sie zum Wechseln der verschiedenen Reifensätze nur das in der Verpackung mitgelieferte Radkreuz.

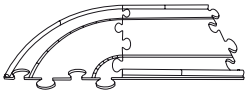
> Anleitung zum Reifenwechsel siehe Seite144 / **A**.

3.5 4-Gangschaltung

Die Modelle verfügen über vier Geschwindigkeitsstufen, mit denen die Geschwindigkeit an die Fähigkeiten des Fahrers angepasst werden kann.

> Wechseln der Gänge siehe Punkt 6.

3.6 Rennbahn



Mit diesem Startset von *SIKU*racing wird die klassische Rennbahn revolutioniert: spurungebunden, effektvoll, authentisch, so können die *SIKU*racing-Modelle auf die Strecke geschickt werden. Die 40 x 40 cm großen Fahrbahnteile, die leicht zusammengesteckt und mit Leitplanken versehen werden können, runden den Komplettbetrieb des neuen Spielsystems ab. Das Material der Rennbahn ist trittfest, flexibel und robust. Um die Stabilität der Leitplanken dauerhaft zu gewährleisten, können diese mit den Halterungsstopfen fixiert werden.

> Aufbau der Rennbahn siehe Seite 144-145 / **B + D**.

4. Vor Inbetriebnahme

Vor dem Spielbetrieb müssen die Akkus mit dem mitgelieferten USB-Kabel im Ladegerät aufgeladen werden. Optional können die Akkus mittels (wiederaufladbarer) Batterien des Typs „AA" geladen werden. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden. Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.

4.1 Laden des Akkus

> Anleitung zum Laden des Akkus siehe Seite 145 / **C**.

HINWEIS:
Eine zu geringe Akkuspannung signalisiert das Fahrzeug durch schnelles Blinken der Beleuchtung. Der Akku muss dann geladen werden. Aufgrund von Entladung statischer Elektrizität kann es zur Betriebstörung kommen. Durch erneutes Betätigen der Drucktaste am Ladegerät wird der Ladevorgang normal fortgesetzt.

4.2 Fernsteuermodul

Das Fernsteuermodul arbeitet mit einer 2,4 GHz Funktechnologie, welche nach heutigen Erkenntnissen bei bestimmungsgemäßem Gebrauch keine gesundheitlichen Schäden auslösen kann. Die vom Gesetzgeber maximal zulässige Sendeleistung wird bei diesem Modell deutlich unterschritten.
Die zum Betrieb des Fernsteuermoduls erforderlichen Batterien/ Batterieakkus (2 x Typ AAA) sind im Lieferumfang nicht enthalten. Bitte beachten Sie die Kennzeichnung zur Anordnung und Lage der Batterien im Batteriefach.
Kontakte im Fernsteuermodul dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
Obwohl das eingesetzte Funk-System sehr sicher gegen Störungen ist, kann eine Qualitätseinbuße des Funksignals durch räumliche Gegebenheiten und andere Funksysteme nie ganz ausgeschlossen werden. Ein nicht optimales Funksignal kann zu einer Verringerung der Reichweite führen.

HINWEIS: Die verwendete Funktechnik ist kompatibel mit den *SIKU*racing- und SIKU**CONTROL32**-Modellen, die mit dem Funkfernsteuer-Modul Art-Nr. #6899 betrieben werden.

5. System-Start

Die in diesen Modellen verwendete Funktechnik ist mit einem automatischen Verbindungsaufbau ausgestattet. Das Fernsteuermodul und die Modelle verbinden sich selbstständig und sind störungsfrei gegenüber weiteren *SIKU**racing*** – und SIKU**CONTROL32**-Modellen. Zur Inbetriebnahme der Modelle folgen Sie bitten dem nachstehenden Ablauf:

1. Schalten Sie das Modell ein, indem Sie den Schalter an der Unterseite des Fahrzeugs in die Position **„ON"** stellen. Blinkt die Beleuchtung des Fahrzeugs, ist es bereit zum Verbindungsaufbau.

2. Schalten Sie das Fernsteuermodul durch Drücken der Taste ⏻ ein.

3. Die Verbindung zwischen Modell und Fernsteuermodul wird hergestellt. Dieser Vorgang kann bis zu fünf (5) Sekunden dauern.

4. Die Verbindung zwischen Fernsteuerung und Fahrzeug ist hergestellt, wenn das Fahrlicht an Front und Heck des Modells und die Kontrollleuchte am Handsender dauerhaft leuchten. Das Modell ist im Fernsteuermodul gespeichert und betriebsbereit und kann nur durch diese gesteuert werden.

5. Der Spielspaß kann beginnen.

HINWEIS: Durch Drücken der Taste ⏻ auf dem Fernsteuermodul, wird die Verbindung von Fernsteuermodul zu Modell beendet. Das Modell wird dabei aus dem internen Speicher gelöscht. Beim nächsten Systemstart ist der zuvor beschriebene Verbindungsaufbau beginnend mit Schritt 1 erneut durchzuführen. Zur Vermeidung eines unvorhergesehenen Betriebs der Modelle sind Akkus grundsätzlich (geladen/entladen) nach Beendigung des Spielbetriebes aus den Modellen zu entfernen.

6. 4-Gangschaltung

Die Gangschaltung verfügt über 4 Vorwärtsgänge, die unterschiedliche Geschwindigkeiten ermöglichen. Bei jeder erneuten Inbetriebnahme ist der 2.Gang voreingestellt. Über die Tasten ✚ und ▬ am Handsender können Sie die Gänge wählen und somit ihre gewünschte Geschwindigkeit einstellen. Für die Nutzung des Rückwärtsganges müssen Sie den Gashebel der Fernsteuerung von sich wegdrücken.

7. Farbsensor

Farbsensor einschalten

Der Sensor kann während des laufenden Spielbetriebs hinzugeschaltet werden. Hierfür drücken Sie bitte die Taste ○ am Fernsteuermodul. Die Funktionsbereitschaft des Sensors erkennen Sie am dauerhaften Aufleuchten der Leuchtdiode (LED), welche sich direkt vor dem Sensor befindet.

Farbsensor kalibrieren

Sollte der Farbsensor des Modells nicht auf entsprechende Farbtöne reagieren, besteht die Möglichkeit diesen jeweils pro Spielbetrieb 1x auf der grauen Fahrbahnfläche wie folgt zu kalibrieren:

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten ✕ und ○ bei eingeschaltetem Farbsensor (LED leuchtet). Die Beleuchtung des Fahrzeugs blinkt nun abwechselnd vorne und hinten.

2. Stellen Sie das Fahrzeug mittig auf die graue Fläche der Fahrbahn und drücken Sie erneut gleichzeitig die Tasten ✕ und ○.

3. Sobald die Beleuchtung aufhört zu blinken, ist das Fahrzeug neu kalibriert und kann normal verwendet werden.

Achtung! Eine Kalibrierung ist nur einmal pro Spielbetrieb möglich. Sollte dies nicht einwandfrei funktionieren, schalten Sie das Fahrzeug komplett aus (On/Off-Schalter) und wiederholen Sie den Vorgang.

8. Lenkjustierung

Sollte das Modell nicht mehr korrekt geradeausfahren, können Sie wie folgt die Lenkung neu justieren:

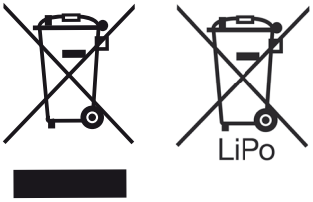
1. Fahrzeug einschalten, indem Sie den Schalter auf Position **„ON“** stellen.
2. Tasten ✕ und − am Fernsteuermodul gleichzeitig drücken und gedrückt halten.
3. Fernsteuermodul durch Drücken der Taste ⏻ einschalten.
4. Tasten erst loslassen, wenn Verbindung zwischen Modell und Fernsteuermodul hergestellt ist (dauerhaftes Aufleuchten der Scheinwerfer).
5. Jetzt den Geradeauslauf über die Tasten ○ und ✚ justieren (Tipp: während des Justierens vorwärts fahren).
6. Model und Fernsteuermodul ausschalten.
7. Zum normalen Spielgebrauch wie gewohnt wieder einschalten.

9. Wartung und Reinigung

Verwenden Sie zur Säuberung und Pflege der SIKU-Produkte ausschließlich trockene und staubfreie Reinigungstücher.
Um das konstruktiv vorgegebene Sicherheitsniveau dieses Modells langfristig garantieren zu können, muss das Modell regelmäßig von einer erwachsenen Person auf augenscheinliche Beschädigungen überprüft werden.

10. Entsorgung von Altelektrogeräten

Diese Produkte dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern müssen an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin. Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wieder verwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unsere Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Table of contents:

1. Package contents 2
2. Safety instructions 9
3. Explanation of the main components
   - 3.1 Vehicles 10
   - 3.2 Colour sensor 10
   - 3.3 Free driving 10
   - 3.4 Tyre change 11
   - 3.5 Four-speed gear system 11
   - 3.6 Race track 11
4. Before commissioning
   - 4.1 Charging the battery 11
   - 4.2 Remote control module 11
5. System start 12
6. Four-speed gear system 12
7. Colour sensor 12
8. Steering adjustment 13
9. Maintenance and cleaning 13
10. Disposal of old electric parts 13

Congratulations

on your purchase of these high-quality SIKU model toys. We kindly ask that you read these instructions carefully before using these models for the first time. We will give you the necessary safety instructions and tips for use and maintenance of the product on the following pages.

Keep these instructions safe for future reference or any warranty claims!

We hope you have fun with *SIKU**racing***

Your SIKU Team

Important information

After unpacking, please check the contents for completeness and transport damage. Please contact your dealer if you have any complaints.
*SIKU**racing***-Products are designed in accordance with the latest safety requirements and has been manufactured under constant quality monitoring. We incorporate the results of this monitoring into our development process. We reserve the right to make changes in technology and design.

2. General safety instructions

Caution! Not suitable for children under 36 months (3 years). Danger of suffocation due to small parts which can be swallowed. If a battery is swallowed, seek immediate medical attention!
Ensure that the models are not played with until after the models and the remote control module have been checked and put into operation by an adult. You should supervise the children's play even though danger to children is essentially ruled out if the model is used correctly. If persons with impaired physical or mental abilities or motor function or with insufficient experience or knowledge play with SIKU products, they must receive instruction from a person responsible for them before play begins.

Electronic components must be protected from getting wet! Connection terminals may not be short-circuited.

Vehicle and transmitter safety instructions

The models may only be used for the purpose intended, i.e. as a toy in dry and enclosed rooms.
Any other use (e.g. near slopes, stairs, roads, railroad tracks, bodies of water, fan heaters, puddles, sand pits, etc.) is not permitted and may entail danger.
The manufacturer cannot be held responsible for any damage caused by failure to use the product correctly.
Please make sure that the model is not picked up off the floor for as long as the wheels are still turning. Do not bring fingers, hair and loose clothing near the drive wheels when the model is switched on (operating switch set to "ON").
Remove the battery from the vehicle when it is not in use.
Empty batteries must be removed from the transmitter! Unscrew the screw on the bottom of the transmitter in order to remove the batter compartment cover and remove the batteries. When inserting new batteries, observe the polarity of the batteries specified in the battery compartment. The battery compartment must be closed again before use.

Safety instructions for battery and charger

The replacement and charging of batteries, as well as the operating of the charger may only be performed by adults.
The charger is not part of the toy and therefore is not part of the GS certification. Bear in mind that unforeseeable situations may arise from the natural playful temperament of children for which the manufacturer cannot be held responsible.
Only use the original SIKU charger to charge the batteries. Check the charger and battery for damage on a regular basis. Defective parts may no longer be used.

Never attempt to charge a damaged battery or use it to operate the toy. The batteries and charger become warm during the charging process. Never operate the charger on flammable surfaces or easily ignited objects. If the battery becomes hot during the charging process, discontinue the process immediately. In addition, always observe the correct polarity of batteries. Non-observance can lead to damage and leakage of the batteries. Avoid any contact of the skin or eyes with the contents of the battery.
Danger to the user may arise from improper repairs

and structural alterations (dismantling of original parts, attachment of inadmissible parts, changes to the electronics, etc.) and the warranty is completely voided.

3. Explanation of the main components

3.1 Vehicles

The SIKU metal body with high-quality graphics is characteristic for the race cars. The technical details include the full-suspension chassis with differential transmission, true-to-the-original lighting and innovative colour sensor technology.

3.2 Colour sensor

There is a colour sensor on the bottom of the vehicle chassis towards the front. When switched on, the sensor permanent detects the colour of the road surface. The colours of the SIK U race track are specially designed for the vehicle. The sensor recognises the different colours and triggers different reactions during the drive.

Examples:

Grey surface = proportional driving (infinitely variable steering and driving)

Blue surface = aquaplaning simulation (vehicle fishtails)

Green surface = grass simulation (vehicle becomes slower)

Yellow surface = turbo simulation (brief turbo boost)

(Changes reserved)

If the vehicles are on the SIKU race track, the user can decide whether to activate the colour sensor.

> For calibration of the colour sensor, see point 7.

3.3 Free driving

A special feature is the free driving of the vehicles, which means that the *SIKU racing* models can be driven on a variety of surfaces (e.g. parquet, laminate) and thereby enable the greatest possible flexibility when playing.

3.4 Tyre change

The driving behaviour of the race car can be optimised by changing the tyres. For this purpose, there are three different tyre sets available for each vehicle, which are already included in the set. The colour of the rim indicates the varying degree of hardness of the tyres.

red = soft

green = medium

blue = hard

Soft tyres on the front axle provide particularly good grip in the curves. Hard tyres on the rear axle make it possible to drift on surfaces like parquet.
With a combination of tyres with different degrees of hardness, there are even more possibilities.
Only use the wheel wrench supplied in the package to change the different tyre sets.

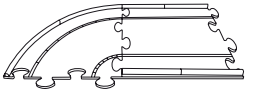
> For instructions on changing tyres, see page 144 / **A**.

3.5 Four-speed gear system

The models have four to adapt the speed to the skills of the driver.

> For information on changing gears, see point 6.

3.6 Race track



With this starter set of *SIKU*racing the classic race track is revolutionised: unbounded by slots, effective, authentic, making it possible to precisely guide the *SIKU*racing models around any course. The 40 x 40 cm track sections, which fit together easily and can be provided with crash barriers, round out the complete operation of the new play system. The race track material is tread-resistant, flexible and durable. In order to permanently guarantee the stability of the crash barriers, they can be fixed with holding plugs.

> For the layout of the race track, see page 144 – 145 / **B + D**.

4. Before commissioning

Before use, the batteries must be charged in the charger with the supplied USB cable. Optionally, the batteries can be charged by means of (rechargeable) type "AA" batteries. Non-rechargeable batteries may not be charged. Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged. Different battery types or new and used batteries must not be used together.

4.1 Charging the battery

> For instructions for charging the battery, see page 145 / **C**.

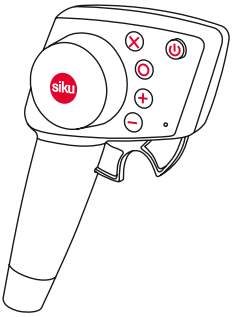
PLEASE NOTE:
The vehicle indicates when the battery voltage is too low with a quick flashing of the lights. Then the battery must be charged. A disruption can occur due to electrical static discharge. By pressing the pushbutton on the charger again, the charging is resumed in the normal manner.

4.2 Remote control module

The remote control module operates with 2.4 GHz radio technology, which does not cause any harmful effects to the health according to current knowledge. This model is well below the maximum transmission power permitted by law.
The rechargeable batteries (2 x type AAA) required to operate the remote control module are not included in the scope of supply. Please observe the symbols on the placement and position of the batteries in the battery compartment.
Contacts in the remote control module must not be short-circuited.
Although the radio system used is very fault-resistant, dips in radio-signal quality due to spatial conditions and other radio systems can never be completely ruled out. A less-than-perfect radio signal can lead to a shorter range.

PLEASE NOTE: The radio technology that is used is compatible with the *SIKU*racing and SIKU**CONTROL32** models that are operated with the radio remote control module Item no. #6899.

5. System start



The radio technology used in these models is equipped with automatic connection establishment. The radio control module and the models connect automatically and are disruption-free in relation to other *SIKU*racing – and SIKU**CONTROL32** models. To start the models for the first time, please observe the following sequence:

1. Switch the model on by moving the switch on the bottom of the vehicle to the **"ON"** position. The vehicle lighting blinks when it is ready to establish connection.

2. Switch on the remote control module by pressing the ⏻ button.

3. The connection between the model and remote control module is established. This process can take up to five (5) seconds.

4. The connection between the remote control and vehicle has been established once the headlight, rear light, and the control light on the hand-held transmitter shine continuously. The model is saved in the remote control module and ready for operation and can only be controlled by this module.

5. Now the fun can begin.

PLEASE NOTE: By pressing the button ⏻ on the remote control module, the connection between the remote control module and the model is terminated. This deletes the model from the internal memory. The establishment of a connection described above and beginning with step one has to be carried out again for the next system start. In order to prevent the models from starting up unexpectedly, you should remove the batteries (charged / discharged) from the models after use.

6. Four-speed gear system

The gear system has four forward gears which enable different speeds. Each time the vehicle is restarted, it automatically switches to 2nd gear. You can select the gears with the button ✚ and ━ on the transmitter and thereby adjust your desired speed. To use reverse gear, you must move the accelerator lever on the remote control away from you.

7. Colour sensor

Switching on the colour sensor

The colour sensor can be activated during use of the vehicle. For this purpose, please press O on the remote control module. The sensor's readiness for operation is recognisable from the continuous illumination of the light-emitting diode (LED), which is positioned directly in front of the sensor.

Calibrating the colour sensor

If the colour sensor of the model does not react to corresponding colour tones, it is possible to calibrated once per use on the grey track surface as follows:

1. Simultaneously press the buttons ✕ and O with the colour sensor switched on (LED illuminates). The lighting of the vehicle now blinks alternating between front and rear.

2. Centre the vehicle on the grey surface of the track and press the buttons ✕ and O simultaneously again.

3 Once the lighting stops blinking the vehicle has been recalibrated and can be used as normal again.

Attention! It is only possible to calibrate the vehicle once per use. If it does not function faultlessly, switch the vehicle completely off (On / Off switch) and repeat the process.

8. Steering adjustment

If the model no longer drives straight ahead correctly, you can adjust the steering as follows:

1. Switch on the vehicle by moving the switch to the **"ON"** position.
2. Press and hold the buttons ✕ and − on the remote control module simultaneously.
3. Switch on the remote control module by pressing the button ⏻.
4. Release the buttons when a connection between the model and the remote control module has been established (continuous illumination of the headlamps).
5. Now adjust straight-ahead travel via the ○ and + buttons. (Tip: drive forward during the adjustment)
6. Switch off the model and remote control module.
7. Switch on the model and remote control again to resume normal use.

9. Maintenance and cleaning

Use only dry and dust-free cloths to clean and care for the SIKU products.
In order to guarantee the design-related safety level of this model in the long term, the model must be checked regularly for any visible damage by an adult.

10. Disposal of old electric devices

When they have reached the end of its service life, these products cannot be disposed of with ordinary solid domestic waste. They must be deposited at a collection point for recycling of electrical and electronic equipment. This is indicated by the symbol on the product, in the instructions for use or on the packaging. The materials are recyclable as specified by their identification. You make a major contribution to the protection of our environment by recycling, salvaging materials or reusing spent goods in other ways. Please consult your local authorities about the waste collection point in your area.

www.tuv.com
ID 1000000000

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Sommaire :

1. Contenu de la boîte 2
2. Consignes de sécurité 14
3. Désignation des principaux éléments
   - 3.1 Voitures 15
   - 3.2 Capteur de couleur 15
   - 3.3 Conduite libre 15
   - 3.4 Changement de pneus 16
   - 3.5 Boîte de 4 vitesses 16
   - 3.6 Circuit de course 16
4. Avant la mise en service
   - 4.1 Charger l'accumulateur 16
   - 4.2 Télécommande 16
5. Démarrage du système 17
6. Boîte de 4 vitesses 17
7. Capteur de couleur 17
8. Ajustage de la direction 18
9. Entretien et nettoyage 18
10. Mise au rebut des pièces électriques usagées 18

Toutes nos félicitations

pour l'achat de ce modèle réduit de qualité supérieure SIKU.
Nous vous prions de lire attentivement ce mode d'emploi avant la mise en service des modèles réduits. Sur les pages suivantes, nous vous communiquons les consignes de sécurité et conseils importants pour l'emploi et l'entretien corrects des produits.

Conservez soigneusement cette notice pour la consulter à tout moment ou pour d'éventuelles réclamations au titre de la garantie.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec *SIKU**racing***.

Votre équipe SIKU

Informations importantes

Vérifiez le contenu de la boîte après déballage et vérifiez si des éléments sont endommagés suite au transport. S'il existe un motif de réclamation, veuillez vous adresser à votre revendeur.
Les produits *SIKU**racing*** ont été construits selon l'état actuel des règles de sécurité et ont été soumis à un contrôle permanent de la qualité durant la fabrication. Les constats que nous avons faits à cette occasion ont influencé notre développement. Sous réserve de modification de la technique et du design.

2. Consignes générales de sécurité

Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois (3 ans). Risque d'asphyxie par les petites pièces qui peuvent être avalées. Consultez immédiatement un médecin si l'accumulateur est avalé !
Avant de permettre toute utilisation de ces modèles réduits, assurez-vous que les modèles réduits et la télécommande ont été contrôlés et mis en service par une personne adulte. Bien que tout risque soit pratiquement exclu pour les enfants sous réserve d'une utilisation conforme des modèles réduits, nous vous conseillons de surveiller leurs jeux. Les personnes aux facultés corporelles, intellectuelles ou motrices réduites ou dont le savoir et l'expérience sont insuffisants qui veulent jouer avec des produits SIKU doivent être formées et instruites par une personne responsable avant de commencer à jouer.

Protégez les éléments électroniques contre l'humidité ! Les bornes de branchement ne doivent en aucun cas être court-circuitées.

Consignes de sécurité véhicule et télécommande

Ces modèles réduits doivent être utilisés conformément à leur destination uniquement, à savoir comme un jouet à l'intérieur de pièces fermées et sèches.
Tout autre emploi (à proximité de pentes, d'escaliers, de rues, de voies ferrées, de cours d'eau, de radiateurs soufflants, de flaques d'eau, de bacs à sable, etc.) est interdit et constitue un emploi abusif éventuellement risquant.
Le fabricant ne saura être tenu responsable pour les défauts occasionnés par une utilisation non conforme à la destination.
Notez que le modèle réduit ne doit jamais être soulevé du sol tant que les roues tournent encore. Ne pas approcher les doigts, les cheveux et des vêtements amples des roues motrices tant que le modèle réduit est allumé (interrupteur principal sur « ON »).
Après le jeu, enlevez l'accumulateur du véhicule.
Les piles doivent être sorties de la télécommande si elles sont vides ! Dévissez à cet effet la vis sur la face inférieure de la télécommande pour ouvrir le couvercle du compartiment des piles et enlever les piles. En replaçant de nouvelles piles dans le compartiment, assurez-vous de respecter la polarité indiquée. Le compartiment de piles doit être refermé avant de commencer à jouer.

Consignes de sécurité pour l'accumulateur et le chargeur

Le remplacement des piles et accumulateur, ainsi que le chargement des accumulateurs et l'utilisation du chargeur est strictement réservé aux personnes adultes.
Le chargeur n'est pas partie intégrante du jouet et n'a donc pas été soumis à la certification GS. Pensez que l'envie naturelle de jouer de l'enfant et son tempérament peuvent être sources de situations imprévisibles excluant toute responsabilité de la part du fabricant.
Utilisez uniquement le chargeur d'origine SIKU pour charger l'accumulateur. Inspectez régulièrement le chargeur et l'accumulateur pour déceler tout dommage éventuel. Les pièces défectueuses ne doivent plus être utilisées.

N'essayez jamais de charger l'accumulateur s'il est endommagé, ne l'utilisez jamais pour jouer. L'accumulateur et le chargeur chauffent pendant le processus de charge. N'utilisez jamais le chargeur sur des surfaces combustibles ni à proximité d'objets facilement inflammables. Si l'accumulateur chauffe de manière importante alors qu'il est rechargé, stoppez immédiatement le processus de charge. Assurez-vous toujours de la polarité correcte des accumulateurs et des piles. Le non respect de la polarité risque d'endommager l'accumulateur ou les piles, ou de les faire couler. Évitez tout contact du contenu de la cellule avec la peau ou les yeux.

En cas de réparations incorrectes et de modifications structurelles (démontage de pièces d'origine, montage de pièces non homologuées, modification de l'électronique, etc.), tout recours à la garantie est exclu et des dangers peuvent menacer l'utilisateur.

3. Désignation des principaux éléments

3.1 Voitures

Les voitures de course sont caractérisées par la carrosserie SIKU en métal imprimé de qualité supérieure. Citons parmi les particularités techniques le châssis à suspension intégrale avec différentiel, l'éclairage fidèle à l'original et la nouvelle technique avec capteur de couleur.

3.2 Capteur de couleur

Sur la face inférieure du châssis du véhicule se trouve à l'avant un capteur de couleur qui détecte en continu la couleur de la chaussée quand il est allumé. Les couleurs du circuit de course SIKU ont été spécialement choisies pour le véhicule. Pendant la course, le capteur détecte ainsi les différentes couleurs, lesquelles déclenchent des réactions correspondantes.

Exemples :

Surface grise = conduite proportionnelle (direction et conduite réglables en continu)

Surface bleue = simulation d'aquaplaning (le véhicule dérape)

Surface verte = simulation de la bande d'arrêt d'urgence (le véhicule ralentit)

Surface jaune = simulation du turbo (brève accélération turbo)

(Sous réserves de modifications)

Quand les véhicules sont sur le circuit de course SIKU, le joueur peut décider d'utiliser ou non le capteur de couleur.

> Calibrage du capteur de couleur, voir point 7.

3.3 Conduite libre

Une particularité des véhicules réside dans la libre conduite, ce qui signifie que les modèles *SIKU racing* sont indépendants d'un support donné et peuvent ainsi rouler aussi bien sur du parquet ou du stratifié, ce qui offre la plus grande liberté de jeu possible.

3.4 Changement de pneus

Le comportement des voitures de course peut être amélioré en changeant les roues. Chaque véhicule est ainsi muni de trois jeux de pneumatiques différents, déjà compris dans le coffret. La couronne de couleur indique la dureté des pneus.

rouge = souple

vert = moyenne

bleu = dure

Les pneus souples à l'avant offrent une meilleure adhérence dans les virages notamment. Les pneus durs à l'arrière permettent des dérapages contrôlés sur le parquet.
D'autres possibilités de jeu sont données en combinant des pneus de différentes duretés.
Pour changer les pneumatiques, utilisez uniquement la clé à pipes en croix fournie dans le coffret.

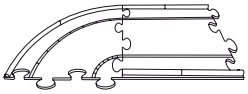
> Notice de changement des pneus, voir page 144 / **A.**

3.5 Boîte de 4 vitesses

Les modèles réduits sont équipés de quatre rapports de vitesses permettant d'adapter la vitesse aux capacités du conducteur.

> Passer les vitesses, voir point 6.

3.6 Circuit de course



Le kit de démarrage de *SIKU**racing*** constitue une révolution parmi les circuits de course classiques : indépendants du support, avec de nombreux effets authentiques, les voitures miniatures *SIKU**racing*** sont envoyées sur l'asphalte. Grands de 40 x 40 cm, les tronçons de circuit sont faciles à assembler et peuvent être pourvus de glissières de sécurité pour compléter le nouveau système de jeu. Le matériau du circuit résiste au piétinement, est souple et robuste. Les glissières de sécurité peuvent être fixées au circuit avec des plots pour assurer leur stabilité.

> Montage du circuit de course, voir page 144 – 145 / **B + D.**

4. Avant la mise en service

Avant de commencer à jouer, chargez les accumulateurs avec le câble USB dans le chargeur. Les accumulateurs peuvent aussi être chargés par des piles rechargeables de type « AA ». Les piles non rechargeables ne doivent pas être posées dans le chargeur. Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être rechargées. Des piles de type différent ou des piles neuves et usagées ne doivent pas être utilisées ensemble.

4.1 Charger l'accumulateur

> Notice pour charger l'accumulateur, voir page 145 / **C.**

REMARQUE :
Le véhicule signale une tension trop faible de l'accumulateur en faisant clignoter rapidement ses feux. L'accumulateur doit alors être rechargé. Des dysfonctionnements peuvent survenir en raison de décharges électriques statiques. Appuyez une deuxième fois sur la touche du chargeur pour reprendre le processus de chargement normal.

4.2 Télécommande

La télécommande fonctionne avec une technologie radio 2,4 GHz qui, moyennant une utilisation conforme, ne présente aucun risque pour la santé selon les connaissances scientifiques actuelles. La puissance d'émission de ce modèle est nettement inférieure à la puissance d'émission maximale autorisée par la législation.
Les piles jetables / rechargeables (2 x type AAA) nécessaires au fonctionnement de la télécommande ne sont pas fournies. Respectez le marquage indiquant la position des piles dans le compartiment.
Les contacts dans le module de télécommande ne doivent pas être court-circuités.
Bien que le système radio utilisé soit très fiable contre les parasites, une altération de la qualité du signal radio par des obstacles dans l'espace et par d'autres systèmes radio n'est pas complètement exclue. Un signal radio qui n'est pas optimal peut entraîner une diminution de la portée.

REMARQUE : La technique radio employée est compatible avec les modèles *SIKU**racing*** et SIKU**CONTROL32** pilotés avec la télécommande portant la référence #6899.

5. Démarrage du système

La technique radio employée dans ces modèles réduits est dotée d'une liaison automatique. Autrement dit, la télécommande et les modèles réduits se connectent automatiquement et restent insensibles aux autres modèles *SIKU**racing*** et SIKU**CONTROL32**. Pour mettre en service les modèles réduits, veuillez procéder de la façon suivante :

1. Allumez le modèle réduit en mettant le commutateur sur la face inférieure du véhicule en position **« ON »**. Quand les feux du véhicule clignotent, il est prêt à établir la connexion.

2. Allumez la télécommande en appuyant sur la touche ⏻.

3. La liaison entre le modèle réduit et la télécommande s'établit. Cette procédure peut durer jusqu'à cinq (5) secondes.

4. La connexion entre le modèle et la télécommande est établie lorsque les phares avant et arrière du modèle et le voyant de contrôle sur l'émetteur portatif sont allumés. Le modèle réduit est enregistré dans la télécommande, il est maintenant prêt à fonctionner, et ne peut être piloté que par cette télécommande.

5. Le jeu peut commencer.

REMARQUE : Appuyez sur la touche ⏻ de la télécommande pour couper la liaison entre la télécommande et le modèle réduit. Le modèle est effacé de la mémoire interne. Lors du prochain allumage du système, l'établissement de connexion décrit ci-dessus doit être renouvelé en commençant par l'étape 1. Pour empêcher les modèles réduits de se mettre en marche inopinément, retirez toujours les accumulateurs (chargés ou déchargés) des voitures miniatures après le jeu.

6. Boîte de 4 vitesses

La boîte de vitesses comprend 4 rapports en marche avant permettant différentes vitesses. La seconde est préréglée à chaque mise en marche. Les touches ✚ et ▬ sur la télécommande permettent de passer les vitesses pour obtenir la vitesse voulue. Pour la marche arrière, poussez vers l'avant la manette de la télécommande.

7. Capteur de couleur

Mise en marche du capteur de couleur

Le capteur peut être mis en marche en cours de jeu. Appuyez à cet effet sur la touche O de la télécommande. Le capteur est prêt à fonctionner quand le voyant lumineux (LED) qui se trouve juste devant le capteur s'allume.

Calibrage du capteur de couleur

Si le capteur de couleur du modèle réduit ne réagit pas aux différentes couleurs, il est possible de le calibrer une fois par jeu sur la partie grise de la chaussée :

1. Après avoir mis en marche le capteur de couleur (la LED est allumée) appuyez simultanément sur les touches ✕ et O. Les feux avant et arrière du véhicule se mettent à clignoter.

2. Posez le véhicule bien au milieu sur la partie grise de la chaussée, puis appuyez simultanément une deuxième fois sur les touches ✕ et O.

3. Le véhicule est calibré quand les feux cessent de clignoter et peut alors être utilisé normalement.

Attention ! Seul un calibrage est possible par jeu. Si cette procédure n'aboutit pas, éteignez complètement le véhicule (commutateur On / Off), puis recommencez la procédure.

8. Ajustage de la direction

Si le modèle réduit ne roule plus correctement tout droit, il est possible de ré-ajuster la direction :

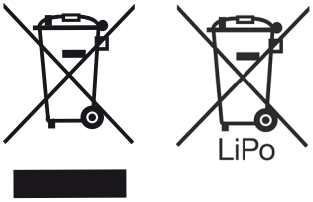
1. Mettez le véhicule en marche en plaçant le commutateur sur la position **« ON ».**
2. Appuyez simultanément sur les touches ✕ et − de la télécommande et gardez-les enfoncées.
3. Allumez la télécommande en appuyant sur la touche ⏻.
4. Relâchez les touches seulement quand la liaison entre le modèle réduit et la télécommande est établie (les phares restent allumés).
5. Ajustez maintenant la trajectoire droite à l'aide des touches ○ et +. (Conseil : roulez en marche avant en ajustant)
6. Éteindre le modèle réduit et la télécommande.
7. Remettez en marche comme d'habitude pour jouer normalement.

9. Entretien et nettoyage

Pour nettoyer et entretenir les produits SIKU, utilisez exclusivement des chiffons secs et non pelucheux.
Pour pouvoir garantir à long terme le haut niveau qualitatif de notre modèle réduit, un adulte doit vérifier régulièrement l'absence de dommages et détériorations par un simple contrôle visuel.

10. Mise au rebut des pièces électriques usagées

Une fois arrivé à la fin de son cycle de vie, ces produits ne doivent pas être jetés dans les ordures ménagères. Ils doivent être ramenés à un point de collecte pour le recyclage des appareils électriques et électroniques. Le symbole apposé sur le produit, dans le mode d'emploi ou sur l'emballage vous signale ce recyclage. Les matières premières sont recyclables en fonction de leur désignation. En procédant à une réutilisation, au recyclage des matières ou à d'autres formes de recyclage des appareils usagés, vous contribuez de façon essentielle à la protection de notre environnement. Renseignez-vous auprès de votre mairie qui vous indiquera le point de collecte correspondant.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
D-58511 Lüdenscheid
Allemagne

Índice:

1. Contenido del embalaje 2
2. Indicaciones de seguridad 19
3. Explicación de los componentes principales
   - 3.1 Vehículos 20
   - 3.2 Sensor de color 20
   - 3.3 Conducción fuera de pista 20
   - 3.4 Cambio de neumáticos 21
   - 3.5 Caja de cambios de 4 velocidades 21
   - 3.6 Pista de carreras 21
4. Antes de la puesta en marcha
   - 4.1 Carga del acumulador 21
   - 4.2 Control remoto 21
5. Arranque del sistema 22
6. Caja de cambios de 4 velocidades 22
7. Sensor de color 22
8. Ajuste de dirección 23
9. Mantenimiento y limpieza 23
10. Eliminación de piezas electrónicas usadas 23

Enhorabuena

por la compra de este modelo de juguete de SIKU de alta calidad.
Lea detenidamente estas instrucciones antes de poner en marcha los modelos. En las próximas páginas, le facilitaremos las indicaciones de seguridad y las sugerencias necesarias para el uso y el mantenimiento de los productos.

¡Guarde cuidadosamente estas instrucciones para su información o para eventuales reclamaciones de garantía!

Le deseamos que se divierta mucho con *SIKU*racing.

El equipo de SIKU

Indicaciones importantes

Después del desembalaje, compruebe la integridad y posibles daños de transporte del contenido. Si hubiese algo que reclamar, contacte con su distribuidor especializado.
Los productos *SIKU*racing se diseñan según el estado actual de las normas de seguridad y bajo una continua supervisión de la calidad. Los conocimientos así obtenidos se incluyen en nuestros trabajos de desarrollo. Nos reservamos el derecho a modificaciones técnicas y de diseño.

2. Indicaciones generales de seguridad

¡Atención! No apto para niños menores de 36 meses (3 años). Peligro de asfixia por contener piezas pequeñas que pueden tragarse. ¡En caso de ingestión de un acumulador, consulte de inmediato a un médico! Asegúrese de que no se empiece a jugar con los modelos hasta que una persona adulta haya comprobado y puesto en marcha los modelos y los controles remotos. Aunque prácticamente se excluye cualquier riesgo para los niños si el modelo se usa conforme a lo previsto, le recomendamos que supervise el juego. Si con los productos de SIKU juegan personas con capacidades físicas, mentales o motoras limitadas o con lagunas de conocimiento o experiencia, asegúrese de que sean instruidas antes de comenzar el juego por una persona responsable de ellos.

¡Los componentes electrónicos deben protegerse de la humedad! No deben cortocircuitarse los bornes de conexión.

Indicaciones de seguridad para vehículo y emisor manual

Los modelos deben utilizarse exclusivamente conforme a su uso previsto, es decir, como juguete dentro de espacios cerrados y secos.
Cualquier otro uso (p. ej. en zonas próximas a desniveles, escaleras, carreteras, instalaciones ferroviarias, aguas superficiales, ventiladores de aire caliente, charcos, areneros para niños, etc.) está prohibido y puede acarrear peligros.
El fabricante no puede hacerse responsable de daños que hayan sido causados por un uso no conforme a lo prescrito.
Rogamos que tenga en cuenta que el modelo nunca debe levantarse del suelo mientras las ruedas estén girando. Los dedos, el pelo o la ropa suelta no se deben aproximar a las ruedas de accionamiento cuando el modelo está conectado (conmutador en "ON").
Después del juego, retire el acumulador del vehículo.
¡Las pilas vacías deben retirarse del emisor manual! Afloje el tornillo en la parte inferior del emisor manual para retirar la cubierta del compartimento de pilas y retire las pilas. Durante la colocación de nuevas pilas observe la polaridad de las mismas indicada en el compartimento de las pilas. Para jugar debe volver a cerrarse el compartimento de pilas.

Indicaciones de seguridad para acumulador y cargador

El cambio de pilas y acumuladores, así como la carga de los acumuladores y el manejo del cargador, solo deben realizarlos personas adultas.
El cargador no es parte del juguete, por lo que tampoco forma parte del certificado GS. Tenga en cuenta que la necesidad natural de jugar de los usuarios y su temperamento pueden provocar situaciones imprevistas que excluyen una responsabilidad por parte del fabricante.
Para cargar el acumulador solo debe utilizarse el cargador original de SIKU. Compruebe periódicamente posibles deterioros en el cargador y el acumulador. Las piezas defectuosas no deben utilizarse.

No intente nunca cargar un acumulador deteriorado o utilizarlo para el juego. Durante el proceso de carga, el acumulador y el cargador se calientan. No opere nunca el cargador sobre superficies inflamables o junto a objetos fácilmente inflamables. Si el acumulador se calienta durante el proceso de carga, interrumpa de inmediato el proceso. Además, observe siempre la correcta polaridad de los acumuladores y las pilas. Un incumplimiento puede causar deterioros y la sulfatación del acumulador o de las pilas. Evite cualquier contacto con la piel y con los ojos con el contenido de la célula.

Por cualquier reparación técnicamente incorrecta y modificación constructiva (desmontaje de piezas originales, montaje de piezas no admitidas, modificaciones del sistema electrónico, etc.) se anula el derecho a garantía completamente y pueden provocarse peligros para el usuario.

3. Explicación de los componentes principales

3.1 Vehículos

La carrocería metálica de SIKU con impresión de alta calidad es característica de los vehículos de carrera. Las peculiaridades técnicas incluyen el chasis completamente amortiguado con engranaje diferencial, la iluminación idéntica al original y la novedosa técnica de sensor de color.

3.2 Sensor de color

En la parte inferior del chasis del vehículo, en la sección delantera, se encuentra un sensor de color que, en estado conectado, explora constantemente el color de la superficie de la pista. Los colores de la pista de carreras de SIKU están especialmente adaptados al vehículo. Durante la circulación, el sensor detecta los diferentes colores y acciona reacciones adecuadas.

Ejemplos:

Superficie gris	=	Circulación proporcional (dirección y circulación con regulación continua)
Superficie azul	=	Simulación de aquaplaning (el vehículo da bandazos)
Superficie verde	=	Simulación de franja de césped (el vehículo va más despacio)
Superficie amarilla	=	Simulación de turbo (empuje turbo corto)

(Reservado el derecho a modificaciones)

Si los vehículos se encuentran sobre la pista de carreras de SIKU, el usuario puede decidir si quiere conectar adicionalmente el sensor de color.

> Calibrar el sensor de color, véase punto 7.

3.3 Conducción fuera de pista

Una peculiaridad de los vehículos es la conducción fuera de pista, es decir, los modelos *SIKU racing* pueden conducirse sobre muchas bases diferentes (p. ej. parqué, laminado) y así proporcionar la mayor flexibilidad posible durante el juego.

3.4 Cambio de neumáticos

El comportamiento de conducción de los coches de carrera puede optimizarse mediante un cambio de neumáticos. Para ello, cada vehículo dispone de tres juegos diferentes de neumáticos incluidos en el set. La llave de cruceta de color indica los distintos grados de dureza de los neumáticos.

rojo = blando

verde = medio

azul = duro

Los neumáticos blandos del eje delantero proporcionan más agarre especialmente en las curvas. Los neumáticos duros del eje trasero ofrecen la posibilidad, por ejemplo, de derrapar sobre parqués.
Con la combinación de neumáticos con diferentes grados de dureza resultan aún más posibilidades de juego. Para el cambio de diferentes juegos de neumáticos, utilice solo la llave de cruceta suministrada en el embalaje.

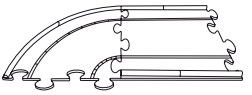
> Instrucciones para el cambio de neumáticos, véase página 144 / **A**.

3.5 Caja de cambios de 4 velocidades

Los modelos disponen de cuatro niveles de velocidad, con los cuales puede adaptarse la velocidad a las capacidades del conductor.

> Cambio de marchas, véase punto 6.

3.6 Pista de carreras



Con este juego de inicio de *SIKU**racing*** revolucionará la pista de carrera clásica: sin carriles, impresionante, auténtica, así pueden enviarse los modelos *SIKU**racing*** a la pista de carreras. Los elementos de la pista con tamaño de 40 x 40 cm, que se ensamblan fácilmente y se pueden equipar con vallas protectoras, completan el funcionamiento del nuevo sistema de juego. El material de la pista de carreras es resistente a las pisadas, flexible y robusto. Para garantizar la estabilidad duradera de las vallas protectoras, estas pueden fijarse con los tapones de soporte.

> Montaje de la pista de carreras, véase página 144 – 145 / **B + D**.

4. Antes de la puesta en marcha

Antes de iniciar el juego, deben cargarse los acumuladores en el cargador con el cable USB suministrado. Opcionalmente, los acumuladores pueden cargarse mediante pilas (recargables) de tipo "AA". Las pilas no recargables no deben cargarse. Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas. No se deben usar mezclados tipos de pilas distintos ni pilas nuevas y usadas.

4.1 Carga del acumulador

> Instrucciones sobre la carga del acumulador, véase página 145 / **C**.

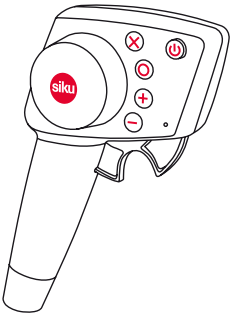
INDICACIÓN:
El vehículo señala una tensión de acumulador demasiado baja mediante un parpadeo rápido de la iluminación. Después debe cargarse el acumulador. Por la descarga de electricidad estática puede producirse un fallo de funcionamiento. Accionando de nuevo el pulsador en el cargador se continúa el proceso de carga de forma normal.

4.2 Control remoto

El control remoto trabaja con una tecnología de radio a 2,4 GHz que, según los conocimientos que existen hoy, si se utiliza reglamentariamente no puede producir ningún daño a la salud. En este modelo, la potencia de emisión está muy por debajo de la máxima admitida por la legislación.
Las pilas / los acumuladores (2 x tipo AAA) necesarios para el funcionamiento del control remoto no están incluidos en el suministro. Observe la marcación respecto a la colocación y la posición de las pilas en su soporte.
Los contactos del control remoto no se deben cortocircuitar.
Aunque el sistema de radio empleado es muy seguro frente a las averías, nunca se puede excluir al 100 % una merma de calidad de la señal de radio por circunstancias del espacio y otros sistemas de radio. Una señal de radio que no sea óptima puede reducir el alcance.

INDICACIÓN: La técnica de radio utilizada es compatible con los modelos *SIKU**racing***- y SIKU**CONTROL32** que se operan con el control remoto, n.° de ref. #6899.

5. Arranque del sistema



La técnica de radio utilizada en esos modelos está equipada con un establecimiento de conexión automático. El control remoto y los modelos se conectan automáticamente y no tienen interferencias frente a otros modelos *SIKU*racing y SIKU**CONTROL32**. Para la puesta en marcha de los modelos, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Conecte el modelo conmutando el interruptor situado en la parte inferior del vehículo en la posición **"ON"**. Si la iluminación del vehículo parpadea, está preparado para el establecimiento de conexión.

2. Conecte el control remoto pulsando la tecla ⏻.

3. Se ha establecido la conexión entre modelo y control remoto. Este proceso puede tardar hasta cinco (5) segundos.

4. La conexión entre control remoto y vehículo estará establecida cuando las luces de cruce en la parte delantera y trasera del modelo y la lámpara de control en el emisor manual se enciendan con luz fija. El modelo está guardado y operativo en el control remoto y solo puede controlarse a través del mismo.

5. Ahora puede empezar a disfrutar del juego.

INDICACIÓN: Pulsando la tecla ⏻ en el control remoto, se finaliza la conexión del control remoto al modelo. Al hacerlo, el modelo se borrará de la memoria interna. En el próximo arranque del sistema, debe realizarse el establecimiento de conexión anteriormente descrito empezando con el paso 1. Para evitar una puesta en marcha imprevista de los modelos, hay que retirar siempre los acumuladores (cargados / descargados) de los modelos una vez que el juego haya terminado.

6. Caja de cambios de 4 velocidades

La caja de cambios dispone de 4 marchas hacia delante que permiten diferentes velocidades. En cada nueva puesta en marcha, está preajustada la 2ª marcha. Mediante las teclas ✚ y ▬ situadas en el emisor manual, puede seleccionar las marchas y con ello ajustar la velocidad deseada. Para utilizar la marcha atrás, debe empujar la palanca del gas del control remoto en dirección contraria a la suya.

7. Sensor de color

Conexión del sensor de color

El sensor puede conectarse adicionalmente durante el juego. Para ello, pulse la tecla O en el control remoto. La disponibilidad de funcionamiento del sensor se reconocerá en la iluminación fija del diodo luminoso (LED) que se encuentra directamente delante del sensor.

Calibración del sensor de color

Si el sensor de color del modelo no reacciona a los tonos de color correspondientes, el sensor puede calibrarse correspondientemente por cada juego 1 vez en la pista de carrera gris como sigue:

1. Pulse simultáneamente las teclas ✕ y O con el sensor de color conectado (LED encendido). Ahora, la iluminación del vehículo parpadea de forma alternada delante y atrás.

2. Coloque el vehículo en el centro de la zona gris de la pista y pulse de nuevo simultáneamente las teclas ✕ y O.

3. En cuanto la iluminación deja de parpadear, el vehículo se habrá recalibrado y podrá utilizarse de forma normal.

¡Atención! Solo puede realizarse una calibración por cada juego. Si no funciona perfectamente, desconecte completamente el vehículo (interruptor On / Off) y repita el proceso.

8. Ajuste de dirección

Si el modelo no conduce correctamente recto, puede reajustar la dirección como sigue:

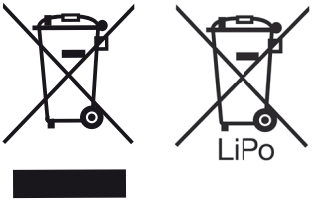
1. Conecte el vehículo conmutando el interruptor en la posición **"ON"**.
2. Pulse simultáneamente las teclas ✕ y − en el control remoto y y manténgalas pulsadas.
3. Conecte el control remoto pulsando la tecla ⏻.
4. Suelte las teclas solo cuando se haya establecido la conexión entre modelo y control remoto (iluminación fija de los faros).
5. Ahora, ajuste la marcha recta mediante las teclas ○ y +. (Consejo: conducir hacia adelante durante el ajuste)
6. Desconecte el modelo y el control remoto.
7. Vuelva a conectar como de costumbre para el juego normal.

9. Mantenimiento y limpieza

Utilice exclusivamente trapos de limpieza secos y limpios de polvo para limpiar y cuidar los productos de SIKU. Para poder garantizar el nivel de seguridad de la maqueta, establecido por el diseño, el modelo deberá ser revisado periódicamente por una persona adulta para comprobar si presenta desperfectos visibles.

10. Eliminación de aparatos eléctricos usados

Estos productos no se deben eliminar con los residuos domésticos normales al final de su vida útil, sino que deben depositarse en un punto de recogida para reciclado de aparatos eléctricos y electrónicos. Esto se indica mediante el símbolo que figura en el producto, las instrucciones de uso o el embalaje. Los materiales son reciclables de acuerdo con su marca de identificación. Usted contribuye a la protección del medio ambiente con el reciclaje, la recuperación de materiales u otras formas de reutilización de aparatos usados. Rogamos que se informe en su ayuntamiento acerca del punto de recogida de residuos que le corresponda.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Alemania

NL

Inhoudsopgave:

1. Verpakkingsinhoud 2
2. Veiligheidsinstructies 24
3. Verklaring van de hoofdbestanddelen
   - 3.1 Voertuigen 25
   - 3.2 Kleursensor 25
   - 3.3 Vrij rijden 25
   - 3.4 Banden vervangen 26
   - 3.5 Vier versnellingen 26
   - 3.6 Racebaan 26
4. Voor de inbedrijfstelling
   - 4.1 De accu opladen 26
   - 4.2 Afstandsbedieningsmodule 26
5. Systeemstart 27
6 Vier versnellingen 27
7 Kleursensor 27
8. Stuurinrichting afstellen 28
9. Onderhoud en reiniging 28
10. Verwijdering van elektrisch afval 28

Hartelijk gefeliciteerd,

met de aankoop van dit hoogwaardige SIKU speelgoedmodel.
Wij verzoeken u deze handleiding grondig door te lezen, voordat u de modellen in bedrijf stelt. Op de volgende pagina's geven wij u de noodzakelijke veiligheidsinstructies en tips voor het gebruik en het onderhoud van de producten.

Bewaar deze handleiding zorgvuldig ter informatie en voor eventuele garantieclaims.

Veel plezier met *SIKU**racing*** wenst u

Het SIKU team

Belangrijke aanwijzingen

Controleer de inhoud van de verpakking a.u.b. meteen na het uitpakken op volledigheid en transportschade. Als er iets te reclameren valt, neem dan a.u.b. contact op met uw vakhandelaar.
*SIKU**racing***-producten worden volgens de actuele stand van de veiligheidsvoorschriften geconstrueerd en gefabriceerd onder permanente kwaliteitsbewaking. De kennis en ervaringen die wij hieruit opgedaan hebben, spelen een rol bij onze ontwikkeling. Wij behouden ons wijzigingen in de techniek en het design voor.

2. Algemene veiligheidsinstructies

Attentie! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden (3 jaar). Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Als de accu ingeslikt wordt, onmiddellijk de hulp van een arts inroepen!
Zorg ervoor dat pas begonnen wordt met de modellen te spelen, nadat de modellen en de afstandsbedieningsmodule door een volwassene gecontroleerd en in bedrijf gesteld werden. Hoewel bij gebruik van het model conform de voorschriften gevaren voor kinderen grotendeels uitgesloten zijn, dient u toezicht te houden tijdens het spelen. Personen met beperkte fysieke, mentale of motorische mogelijkheden of die slechts over beperkte kennis en ervaring beschikken, dienen – voordat ze beginnen te spelen – door een persoon die voor hen verantwoordelijk is, geïnstrueerd te worden.

Elektronische onderdelen beschermen tegen vocht! Aansluitklemmen mogen niet kortgesloten worden.

Veiligheidsinstructies voertuig en handzender

De modellen mogen uitsluitend voor het voorgeschreven doel worden gebruikt, d.w.z. als speelgoed binnen gesloten en droge ruimten.
Elk ander gebruik (bv. in de buurt van hellingen, steile trappen, straten, spoorwegen, water, straalkachels, plassen, zandbakken, enz.) is niet toegestaan en kan eventueel met gevaren verbonden zijn.
De fabrikant is niet aansprakelijk voor schade die door een ondoelmatig gebruik veroorzaakt wordt.
Let er a.u.b. op dat het model nooit opgetild mag worden, zolang de wielen nog draaien. Vingers, haren en loszittende kleding niet in de buurt van de aandrijfwielen laten komen, als het model ingeschakeld is (aan / uitschakelaar op "ON").
Haal de accu uit het voertuig, als er niet meer mee wordt gespeeld.
Lege batterijen moeten uit de handzender worden gehaald! Draai de schroeven aan de onderkant van de handzender los, om de afdekking van de batterijen te verwijderen en haal de batterijen eruit. Let bij het aanbrengen van nieuwe batterijen op de polen die in het batterijvakje aangegeven zijn. Voordat er met het model gespeeld wordt, moet het batterijvakje gesloten worden.

Veiligheidsinstructies voor accu en oplader

Het vervangen van batterijen en accu's, het opladen van de accu's en het bedienen van de oplader mag uitsluitend door volwassen personen gebeuren.
De oplader is geen bestanddeel van het speelgoed en dus ook geen bestanddeel van de GS certificering. Bedenk dat door de natuurlijke speelbehoefte en het temperament van de gebruikers onvoorziene situaties kunnen optreden die een verantwoordelijkheid van de kant van de fabrikant uitsluiten.
Om de accu op te laden mag uitsluitend de originele SIKU oplader worden gebruikt. Controleer de oplader en de accu regelmatig op beschadigingen. Defecte onderdelen mogen niet meer gebruikt worden.

Probeer nooit om een beschadigde accu op te laden of deze voor het spelen te gebruiken. Tijdens het opladen worden de accu en de oplader warm. Gebruik de oplader nooit op brandbare oppervlakken of naast licht ontvlambare voorwerpen. Mocht de accu tijdens het opladen heet worden, stop dan onmiddellijk met opladen. Let er bovendien steeds op dat de polen van accu's en batterijen correct aangebracht zijn. Indien dit niet gebeurt, kunnen de accu of de batterijen leeglopen. Vermijd elk huidcontact met de inhoud van de cel.

Door ondeskundige reparaties en wijzigingen (demontage van originele onderdelen, montage van niet toegestane onderdelen, wijzigingen van het elektronisch systeem, enz.) komt elke garantieclaim te vervallen en er kunnen gevaren voor de gebruiker ontstaan.

3. Verklaring van de hoofdbestanddelen

3.1 Voertuigen

Kenmerkend voor de racewagens is de metalen SIKU carrosserie met hoogwaardige print. Bij de technische bijzonderheden horen ook het volledig geveerde chassis met differentieel aandrijving, de origineelgetrouwe verlichting en de nieuwe kleursensortechniek.

3.2 Kleursensor

Aan de onderkant van het chassis bevindt zich vooraan een kleursensor die, als hij ingeschakeld is, permanent de kleur van het rijbaanoppervlak aftast. De kleuren van de SIKU racebaan zijn speciaal op het voertuig afgestemd. Tijdens de rit herkent de sensor de verschillende kleuren en activeert bepaalde reacties.

Voorbeelden:

Oppervlak grijs = Proportioneel rijden (traploos regelbaar sturen en rijden)

Oppervlak blauw = Simulatie aquaplaning (voertuig slingert)

Oppervlak groen = Simulatie zijberm (voertuig wordt langzamer)

Oppervlak geel = Simulatie turbo (korte turbosnelheid)

(Wijzigingen voorbehouden)

Als zich voertuigen op de SIKU racebaan bevinden, kan de gebruiker zelf beslissen of hij de kleursensor wil inschakelen.

> Voor het kalibreren van de kleursensor zie punt 7.

3.3 Vrij rijden

Een bijzonderheid bij deze voertuigen is het vrije rijden, d.w.z. dat de *SIKU*racing-modellen op veel verschillende ondergronden (bv. parket, laminaat) kunnen rijden, om een zo groot mogelijke flexibiliteit bij het spelen te verkrijgen.

3.4 Banden vervangen

Het rijgedrag van de racewagens kan geoptimaliseerd worden door de banden te vervangen. Hiervoor zijn voor elk voertuig drie verschillende bandensets beschikbaar die reeds bij de levering inbegrepen zijn. De gekleurde wielkrans wijst op de verschillende hardheid van de banden.

rood = zacht

groen = middel

blauw = hard

Zachte banden op de vooras zorgen vooral in de bochten voor meer grip. Harde banden op de achteras bieden de mogelijkheid om bv. op parket te driften.
Bij de combinatie van banden met een verschillende hardheid zijn er nog meer mogelijkheden om te spelen. Maak voor het vervangen van de verschillende bandensets uitsluitend gebruik van de in de verpakking bijgesloten kruissleutel.

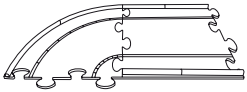
> Voor de handleiding voor het vervangen van de banden zie pag. 144 / **A.**

3.5 Vier versnellingen

De modellen beschikken over vier snelheidstrappen waarmee de snelheid aan de vaardigheden van de bestuurder aangepast kan worden.

> Voor het wisselen van de versnellingen zie punt 6.

3.6 Racebaan



Met deze startset van *SIKU**racing*** wordt de traditionele racebaan gerevolutioneerd: niet aan een rijstrook gebonden, effectvol, authentiek, zo kunnen de *SIKU**racing***-modellen de baan op gestuurd worden. De 40 x 40 cm grote delen voor de rijbaan die gemakkelijk in elkaar gestoken en van vangrails voorzien kunnen worden, maken het nieuwe speelsysteem compleet. Het materiaal van de racebaan is stevig, flexibel en robuust. Om ervoor te zorgen dat de vangrails permanent stabiel blijven, kunnen deze met de bevestigingsdoppen bevestigd worden.

> Voor de opbouw van de racebaan zie pag. 144 – 145 / **B + D.**

4. Voor de inbedrijfstelling

Alvorens met het spelen te beginnen, moeten de accu's met de meegeleverde USB-kabel in de oplader opgeladen worden. Als optie kunnen de accu's m.b.v. (oplaadbare) batterijen van het type "AA" opgeladen worden. Niet oplaadbare batterijen mogen niet geladen worden. Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden, voordat ze opgeladen worden. Batterijen van verschillende types of oude en nieuwe batterijen mogen niet samen worden gebruikt.

4.1 De accu opladen

> Voor de handleiding voor het laden van de accu zie pag. 145 / **C.**

AANWIJZING:
Het voertuig geeft een te lage accuspanning aan door de verlichting snel te laten knipperen. Dan moet de accu opgeladen worden. Vanwege elektrostatische ontladingen kan een storing optreden. Door opnieuw op de druktoets aan de oplader te drukken wordt het oplaadproces normaal voortgezet.

4.2 Afstandsbedieningsmodule

De afstandsbedieningsmodule werkt op 2,4 GHz-radiografische technologie, die volgens de huidige stand van de wetenschap bij doelmatig gebruik geen gezondheidsrisico's kan veroorzaken. Het door de wetgeving maximaal toegestane zendvermogen wordt bij dit model duidelijk onderschreden.
De voor het gebruik van de afstandsbedieningsmodule noodzakelijke batterijen resp. oplaadbare accu's (2 x type AAA) zijn niet bij de levering inbegrepen. De markering voor de juiste plaatsing en ligging van de batterijen in het batterijvak in acht nemen a.u.b.
De contacten in de afstandsbedieningsmodule mogen niet kortgesloten worden.
Hoewel het toegepaste radiografische systeem goed beveiligd is tegen storingen, kan het toch niet helemaal uitgesloten worden dat de kwaliteit van het radiografische signaal verminderd wordt door ruimtelijke situaties en door andere radiografische systemen. Als een radiografisch signaal niet optimaal is, kan dit ertoe leiden dat de reikwijdte geringer wordt.

AANWIJZING: De toegepaste radiografische techniek is compatibel met de *SIKU**racing***- en SIKU**CONTROL32**-modellen, die met de radiografische module met het art. nr. 6708 gebruikt kunnen worden.

5. Systeemstart

De radiografische techniek die in deze modellen wordt gebruikt, is uitgerust met een automatische verbindingsopbouw. De afstandsbedieningsmodule en de modellen verbinden zich zelfstandig en storingsvrij voor andere *SIKU**racing*** – en SIKU**CONTROL32**-modellen. Om de modellen in werking te stellen, gaat u als volgt te werk:

1. Schakel het model in, door de schakelaar aan de onderkant van het voertuig in de stand **"ON"** te zetten. Als de verlichting van het voertuig knippert, is het klaar om een verbinding op te bouwen.

2. Schakel de afstandsbedieningsmodule in door op de knop ⏻ te drukken.

3. De verbinding tussen het model en de afstandsbedieningsmodule wordt tot stand gebracht. Dit kan tot vijf (5) seconden duren.

4. De verbinding tussen de afstandsbediening en het voertuig is tot stand gekomen, als de koplampen, de achterlichten en het controlelampje aan de handzender permanent branden. Het model is in de afstandsbedieningsmodule opgeslagen en klaar voor gebruik en kan dan alleen door deze module gestuurd worden.

5. Nu kan men beginnen te spelen.

AANWIJZING: Door op de toets ⏻ van de afstandsbedieningsmodule te drukken, wordt de verbinding van de afstandsbedieningsmodule naar het model beëindigd. Hierbij wordt het model uit het interne geheugen gewist. Bij de volgende systeemstart moet de van tevoren beschreven verbindingsopbouw, beginnend met stap 1, opnieuw uitgevoerd worden. Om te vermijden dat de modellen onbedoeld gebruikt worden, moeten de accu's uit de modellen verwijderd worden, nadat de speler gestopt is met spelen.

6. Vier versnellingen

De schakeling beschikt over vier versnellingen die het mogelijk maken om in verschillende snelheden vooruit te rijden. Bij elke hernieuwde inbedrijfstelling is de tweede versnelling vooraf ingesteld. Met de toetsen ✚ en ▬ op de handzender kunt u de versnelling selecteren en daardoor de gewenste snelheid instellen. Om de achteruit-versnelling te gebruiken, moet u de gashendel van de afstandsbediening van u af drukken.

7. Kleursensor

Kleursensor inschakelen

De sensor kan tijdens het spelen ingeschakeld worden. Hiervoor drukt u op de toets ○ van de afstandsbedieningsmodule. De sensor is klaar voor gebruik, als de lichtdiode (LED) die zich direct voor de sensor bevindt, permanent verlicht is.

Kleursensor kalibreren

Als de kleursensor van het model niet op de betreffende kleuren reageert, bestaat de mogelijkheid om deze sensor tijdens het spelen telkens 1x op het grijze oppervlak van de rijbaan te kalibreren, en wel als volgt:

1. Als de kleursensor ingeschakeld is (LED is verlicht), drukt u tegelijkertijd op de toetsen ✕ en ○. De verlichting van het voertuig knippert nu afwisselend vooraan en achteraan.

2. Zet het voertuig midden op het grijze oppervlak van de rijbaan en druk nog eens tegelijkertijd op de toetsen ✕ en ○.

3. Zodra de verlichting ophoudt met knipperen, is het voertuig opnieuw gekalibreerd en kan normaal gebruikt worden.

Attentie! Een kalibrering is telkens slechts een keer tijdens het spelen mogelijk. Als dit niet optimaal functioneert, schakelt u het voertuig compleet uit (On / Off schakelaar) en herhaalt u de procedure.

8. Stuurinrichting afstellen

Als het model niet meer correct rechtuit rijdt, kunt u de stuurinrichting als volgt opnieuw afstellen:

1. Het voertuig inschakelen, door de schakelaar in de stand **"ON"** te zetten.

2. De toetsen ✕ en ▬ van de afstandsbedieningsmodule tegelijkertijd indrukken en ingedrukt houden.

3. De afstandsbedieningsmodule inschakelen door op de toets ⏻ te drukken.

4. De toetsen pas loslaten, als de verbinding tussen het model en de afstandsbedieningsmodule tot stand gebracht is (de schijnwerpers zijn constant verlicht).

5. Nu het rechtuit rijden afstellen m.b.v. de toetsen ○ en ✚. (Tip: tijdens het afstellen rechtuit rijden)

6. Het model en de afstandsbedieningsmodule uitschakelen.

7. Om normaal te spelen weer zoals gewoonlijk inschakelen.

9. Onderhoud en reiniging

Maak voor de reiniging en het onderhoud van de SIKU producten uitsluitend gebruik van droge en stofvrije reinigingsdoeken
Om het qua constructie opgegeven veiligheidsniveau van dit model langdurig te kunnen garanderen dient het model regelmatig door een volwassene op ogenschijnlijke beschadigingen te worden gecontroleerd.

10. Verwijdering van elektrisch afval

Deze producten mogen aan het einde van hun levensduur niet samen met het gewone huishoudelijke afval verwijderd worden, maar moeten bij een inzamelingspunt voor het recyclen van elektrische en elektronische apparatuur afgegeven worden. Het symbool op het product, de gebruikershandleiding of op de verpakking maakt hierop attent. De materialen zijn volgens hun identificatie geschikt voor hergebruik. Door het hergebruik, het gebruik van de stoffen of andere vormen van gebruik van oude apparatuur levert u een belangrijke bijdrage aan de bescherming van ons milieu. Vraag a.u.b. de betreffende gemeenteafdeling naar het verantwoordelijke afvalverwerkingsbedrijf.

www.tuv.com
ID 1000000000

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Indice:

1. Contenuti della confezione 2
2. Avvertenze di sicurezza 29
3. Spiegazione dei componenti principali
   - 3.1 Vetture 30
   - 3.2 Sensore di colore 30
   - 3.3 Guida libera 30
   - 3.4 Cambio gomme 31
   - 3.5 Cambio a 4 marce 31
   - 3.6 Pista da corsa 31
4. Prima della messa in funzione
   - 4.1 Carica dell'accumulatore 31
   - 4.2 Modulo telecomando 31
5. Avvio del sistema 32
6. Cambio a 4 marce 32
7. Sensore di colore 32
8. Taratura dello sterzo 33
9. Manutenzione e pulizia 33
10. Smaltimento dei componenti elettrici usati 33

Congratulazioni!

per l'acquisto di questo modellino-giocattolo SIKU di grande pregio.
Prima di mettere in funzione i modellini raccomandiamo di leggere attentamente le presenti istruzioni. Nelle pagine seguenti sono riportate le avvertenze di sicurezza e i suggerimenti necessari per l'uso e la manutenzione dei prodotti.

Conservare accuratamente le presenti istruzioni per eventuali consultazioni future o richieste di garanzia!

E ora Le auguriamo buon divertimento con *SIKU**racing***

Il team SIKU

Avvertenze importanti

Dopo l'apertura della confezione verificare che il contenuto sia completo e non presenti danni da trasporto. Per eventuali reclami rivolgersi al rivenditore competente.
I prodotti *SIKU**racing*** sono costruiti in conformità alle attuali norme di sicurezza e sono fabbricati sotto costante controllo della qualità. Facciamo confluire le conoscenze così ricavate nello sviluppo dei successivi prodotti. Con riserva di modifiche tecniche e del design.

2. Avvertenze di sicurezza generali

Attenzione! Non adatti a bambini di età inferiore a 36 mesi (3 anni). Pericolo di soffocamento da componenti di piccole dimensioni che possono essere ingeriti. In caso di ingestione dell'accumulatore consultare immediatamente un medico!
Accertarsi che l'uso come giocattolo abbia inizio solo dopo che i modellini e i moduli telecomando sono stati controllati e messi in funzione da un adulto. Benché per gli usi consentiti del modellino siano praticamente esclusi pericoli di qualunque genere per i bambini, il gioco deve comunque essere sorvegliato. Qualora con i prodotti SIKU debbano giocare persone con limitate capacità fisiche, intellettive o motorie o con lacune conoscitive o di esperienza, raccomandiamo di accertarsi che queste siano istruite – prima di iniziare il gioco – da una persona che se ne assuma la responsabilità.

I componenti elettronici devono essere protetti dall'umidità! I morsetti di collegamento non devono essere cortocircuitati.

Avvertenze di sicurezza relative a veicolo e trasmettitore manuale

I modellini devono essere utilizzati soltanto per gli usi consentiti, ossia come giocattoli in ambienti chiusi e asciutti.
Qualunque altro utilizzo (ad es. nei pressi di pendii, scale, strade, impianti ferroviari, corsi d'acqua, ventilatori ad aria, pozzanghere, sabbionaie ecc.) non è ammesso e può comportare pericoli.
Il produttore non può essere chiamato a rispondere di eventuali danni causati da usi non consentiti.
Fare attenzione che il modellino non sia mai sollevato da terra finché le ruote girano ancora. Non avvicinare le dita, i capelli o capi di abbigliamento larghi alle ruote motrici quando il modellino è acceso (interruttore di servizio su "ON").
Dopo il gioco estrarre l'accumulatore dal veicolo.
Le batterie scariche devono essere rimosse dal trasmettitore manuale! Allentare la vite sul lato inferiore del trasmettitore manuale in modo da asportare il coperchio del vano batterie e rimuovere le batterie. Nell'inserire le batterie nuove nel vano batterie osservare che la polarità sia corretta. Per procedere al gioco il vano batteria deve essere richiuso.

Avvertenze di sicurezza per accumulatore e caricabatterie

La sostituzione di batterie e accumulatori, come pure la ricarica degli accumulatori e l'uso del caricabatterie possono essere effettuati soltanto da persone adulte.
Il caricabatterie non è parte del gioco e pertanto non è nemmeno coperto dalla certificazione GS. Tenere presente che, a fronte del naturale bisogno di giocare e temperamento degli utenti, si possono determinare situazioni imprevedibili che escludono qualunque responsabilità da parte del produttore.
Per caricare l'accumulatore può essere usato soltanto il caricabatterie originale SIKU. Verificare regolarmente che il caricabatterie e l'accumulatore non siano danneggiati. Non continuare a usare i componenti difettosi.

Non cercare di caricare gli accumulatori danneggiati e non usarli per il gioco. Durante il procedimento di carica l'accumulatore e il caricabatterie divengono caldi. Non far funzionare mai il caricabatterie su superfici infiammabili oppure accanto a oggetti che prendono facilmente fuoco. Se durante il procedimento di carica l'accumulatore diventa caldo, interrompere immediatamente il procedimento di carica. Inoltre osservare sempre la polarità corretta di accumulatori e batterie. La mancata osservanza può causare danni e fuoriuscite di liquidi dall'accumulatore o le batterie. Evitare qualunque contatto della cute e gli occhi con il contenuto della pila.

Riparazioni inadeguate e modifiche costruttive (smontaggio di parti originali, aggiunta di parti non ammesse, modifiche dell'elettronica ecc.) comportano il decadere della garanzia e possono causare pericoli per l'utente.

3. Spiegazione dei componenti principali

3.1 Vetture

Caratteristica delle macchinine da corsa è la carrozzeria in metallo SIKU con sovrastampa di pregio. Le particolarità tecniche comprendono il telaio con sospensioni integrali e differenziale, l'illuminazione fedele all'originale e l'innovativa tecnologia a sensore di colore.

3.2 Sensore di colore

Sul lato inferiore del telaio del veicolo, nella parte anteriore, è presente un sensore di colore, che quando è attivato rileva continuamente il colore della superficie della pista. I colori della pista SIKU sono specificatamente adattati al veicolo. Durante la marcia il sensore riconosce i differenti colori e avvia le corrispondenti reazioni.

Esempi:

Superficie grigia = Marcia proporzionale (sterzata e marcia regolabili in maniera continua)

Superficie blu = Simulazione di aquaplaning (il veicolo beccheggia)

Superficie verde = Simulazione di striscia verde (il veicolo rallenta)

Superficie gialla = Simulazione di Turbo (breve turbogetto)

(Con riserva di modifiche)

Quando sulla pista da corsa SIKU sono presenti delle vetture l'utente può decidere se attivare il sensore di colore.

> Per la calibrazione del sensore di colore si rimanda al punto 7.

3.3 Guida libera

Una particolarità delle vetture consiste nella guida libera; ciò significa che i modellini *SIKU*racing possono essere fatti correre su diversi sottofondi differenti (ad es. parquet, laminato) permettendo quindi la massima flessibilità possibile del gioco.

3.4 Cambio gomme

Il comportamento di marcia delle macchinine da corsa può essere ottimizzando cambiando le ruote. A tal fine per ciascun veicolo sono disponibili tre set di gomme differenti, che sono già compresi nel set. La corona colorata delle ruote indica il differente grado di durezza dei pneumatici.

rossa = morbide

verdi = medie

blu = dure

Gomme morbide sull'asse anteriore assicurano maggior aderenza, soprattutto in curva. Pneumatici duri sull'asse posteriore offrono la possibilità di derapare ad es. sul parquet.
Combinazioni di pneumatici con differenti gradi di durezza rendono possibili anche altre possibilità di gioco.
Per cambiare i diversi set di ruote usare soltanto la chiave a croce fornita in dotazione.

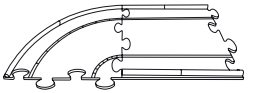
> Per le istruzioni per il cambio gomme si rimanda a pagina 144 / **A.**

3.5 Cambio a 4 marce

I modellini dispongono di quattro marce con cui è possibile adattare la velocità alle effettive capacità del conducente.

> Per il cambio delle marce si rimanda al punto 6.

3.6 Pista da corsa



Questo startset di *SIKU**racing*** rivoluziona la pista da corsa classica: svincolandola dai binari, conferendole ricchi effetti e rendendola autentica, in questo modo i modellini *SIKU**racing*** possono essere lanciati sul percorso. Elementi pista da 40 x 40 cm facilmente collegabili a innesto e corredabili da guard-rail integrano il nuovo sistema di gioco. Il materiale della pista da corsa è resistente ai calpestamenti, flessibile e robusto. Per garantire la stabilità dei guard-rail nel lungo periodo questi possono essere fissati con i tappi di ritenuta.

> Per la struttura della pista da corsa si rimanda a pagina 144 – 145 / **B + D.**

4. Prima della messa in funzione

Prima di giocare gli accumulatori devono essere caricati nel caricabatterie mediante il cavo USB fornito a corredo. In via opzionale gli accumulatori possono essere caricati mediante batterie (ricaricabili) di tipo "AA". Le batterie non ricaricabili non devono essere caricate. Le batterie ricaricabili devono essere estratte dal gioco prima di essere caricate. Non è consentito utilizzare assieme batterie di tipo diverso oppure batterie nuove e usate.

4.1 Carica dell'accumulatore

> Per le istruzioni per la carica dell'accumulatore si rimanda a pagina 145 / **C.**

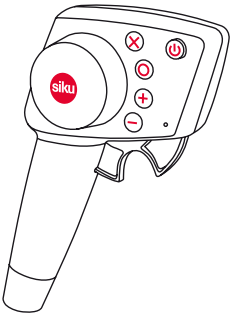
AVVERTENZA:
Il veicolo segnala che la tensione dell'accumulatore è troppo bassa mediante lampeggi rapidi dell'illuminazione. In questo caso l'accumulatore deve essere caricato. Scariche di elettricità statica possono causare anomalie del funzionamento. Azionando nuovamente il tasto del caricabatterie il procedimento di carica è proseguito normalmente.

4.2 Modulo telecomando

Il modulo telecomando si avvale della tecnologia radio a 2,4 GHz che secondo le conoscenze attuali, se correttamente utilizzata, non causa alcun danno alla salute. La potenza di trasmissione di questo modellino è nettamente inferiore a quella massima ammessa dal legislatore.
Le batterie / gli accumulatori necessari per il funzionamento del modulo telecomando (2 x tipo AA) non sono compresi nella fornitura. Si raccomanda di osservare l'indicazione della disposizione e posizione delle batterie nel vano batterie.
Non è consentito cortocircuitare i contatti del modulo telecomando.
Benché il sistema radio utilizzato sia estremamente stabile alle interferenze, non è mai possibile escludere completamente deterioramenti della qualità del segnale radio dovuti alle condizioni ambientali e ad altri sistemi radio. Segnali radio non ottimali possono causare riduzioni della portata.

AVVERTENZA: La tecnica in radiofrequenza è compatibile con i modellini *SIKU**racing***- e SIKU**CONTROL32** comandati con il modulo radiotelecomando cod. art. #6899.

5. Avvio del sistema



La tecnica in radiofrequenza usata in questi modellini consente l'instaurazione automatica del collegamento. Il modulo telecomando e i modellini si collegano quindi autonomamente e non sono soggetti alle interferenze di altri modellini *SIKU*racing – e SIKU**CONTROL32**. Per mettere in funzione i modellini seguire la procedura seguente:

1. Accendere il modellino portando l'interruttore posto sul lato inferiore del veicolo sulla posizione **"ON".** Quando l'illuminazione del veicolo lampeggia il collegamento è pronto per essere instaurato.

2. Accendere il modulo telecomando premendo il tasto ⏻.

3. Il collegamento tra modellino e modulo telecomando è instaurato. Questa procedura può richiedere fino a cinque (5) secondi.

4. Il collegamento tra telecomando e veicolo è instaurato quando le luci di marcia anteriori e posteriori del modellino e la spia di controllo del trasmettitore manuale sono illuminate in maniera continua. Il modellino è memorizzato e pronto a funzionare nel modulo telecomando e può essere controllato soltanto con questo.

5. Il gioco può avere inizio.

AVVERTENZA: Premendo il tasto ⏻ del modulo telecomando il collegamento tra modulo telecomando e modellino è terminato. Il modellino è cancellato dalla memoria interna. Al successivo avvio del sistema occorre rieseguire la procedura di collegamento precedentemente descritta iniziando dal punto 1. Per evitare entrate in funzione impreviste dei modellini, in linea di principio alla fine del gioco gli accumulatori (carichi / scarichi) devono essere estratti dai modellini.

6. Cambio a 4 marce

Il cambio offre 4 marce in avanti corrispondenti a velocità differenti. A ogni nuova messa in funzione è impostata la 2ª. Tramite i tasti ✚ e ▬ del trasmettitore manuale è possibile selezionare le marce e quindi la velocità desiderata. Per usare la retromarcia deve allontanare da sè la leva dell'acceleratore del telecomando.

7. Sensore di colore

Attivazione del sensore di colore

Il sensore può essere attivato mentre il gioco è in corso. A questo scopo premere il tasto ○ del modulo telecomando. L'idoneità all'esercizio del sensore è segnalata dall'accensione continua del diodo luminoso (LED) posto direttamente davanti al sensore.

Calibrazione del sensore di colore

Qualora il sensore di colore del modellino non reagisca ai rispettivi toni di colore, è possibile calibrarlo 1x per ogni gioco sulla superficie grigia della pista:

1. Premere contemporaneamente i tasti ✕ e ○ a sensore di colore attivato (il LED lampeggia). L'illuminazione del veicolo lampeggia ora alternativamente davanti e dietro.

2. Riposizionare il veicolo centrato sulla superficie grigia della pista e premere contemporaneamente i tasti ✕ e ○.

3. Non appena l'illuminazione smette di lampeggiare il veicolo è ricalibrato e può essere usato normalmente.

Attenzione! La calibrazione è possibile soltanto una volta ogni sessione di gioco. Qualora il veicolo non dovesse funzionare perfettamente spegnerlo completamente (interruttore On / Off) e ripetere il procedimento.

8. Taratura dello sterzo

Qualora il modellino non dovesse avanzare più in rettilineo lo sterzo può essere ritarato come segue:

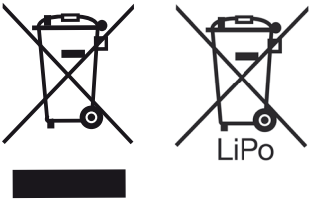
1. Accendere il veicolo portando l'interruttore sulla posizione **"ON".**
2. Premere contemporaneamente e tenere premuti i tasti ✕ e − del modulo telecomando.
3. Accendere il modulo telecomando premendo il tasto ⏻.
4. Rilasciare i tasti soltanto quando il collegamento tra modellino e modulo telecomando è stato instaurato (accensione continua dei fari).
5. Quindi tarare la marcia in rettilineo tramite i tasti ○ e +. (Suggerimento: durante la taratura far funzionare la macchinina con marcia avanti)
6. Spegnere il modellino e il modulo telecomando.
7. Per usarlo per il gioco normale riaccenderlo come di consueto.

9. Manutenzione e pulizia

Per pulire e curare i prodotti SIKU usare esclusivamente panni asciutti e non impolverati.
Per garantire a lungo termine il livello di sicurezza predefinito strutturalmente del modellino questo deve essere regolarmente controllato da un adulto in relazione alla presenza di danni visibili esteriormente.

10. Smaltimento degli apparecchi elettrici usati

Al termine della loro vita di servizio, questi prodotti non devono essere smaltiti tramite i normali rifiuti domestici, bensì devono essere conferiti a un centro raccolta specializzato nel riciclaggio di apparecchi elettrici ed elettronici. Il simbolo affisso sul prodotto, le istruzioni d'uso o l'imballo lo indicano esplicitamente. I materiali si possono riciclare conformemente alla loro contrassegnatura. Con il riutilizzo, nonché il riciclaggio dei materiali o altre forme di valorizzazione delle apparecchiature usate è possibile fornire un contributo importante alla tutela dell'ambiente. Si raccomanda di richiedere all'amministrazione comunale qual è il centro di smaltimento competente.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

TR

İçindekiler:

1. Ambalaj muhteviyatı 2
2. Güvenlik açıklamaları 34
3. Ana bileşenlerin açıklaması
   - 3.1 Araçlar 35
   - 3.2 Renk sensoru 35
   - 3.3 Serbest sürüş 35
   - 3.4 Tekerlek değiştirme 36
   - 3.5 4-vites 36
   - 3.6 Yarış pisti 36
4. Çalıştırmadan önce
   - 4.1 Akünün şarj edilmesi 36
   - 4.2 Uzaktan kumanda modülü 36
5. Sistemin başlatılması 37
6. 4-vites 37
7. Renk sensoru 37
8. Direksiyon ayarı 38
9. Bakım ve temizlik 38
10. Eski elektronik parçaların atılması / imha edilmesi 38

Tebrikler

Bu kaliteli SIKU oyuncak modeli satın aldığınız için tebrik ederiz.
Modelleri çalıştırmadan önce bu Talimatı iyice okumanızı rica ediyoruz. Aşağıdaki sayfalarda ürünlerin kullanımı ve bakımı ile ilgili olarak gerekli güvenlik açıklamaları ve öneriler gösterilmiştir.

Talimatı, bilgi almak ya da olası garanti talepleri için dikkatli şekilde muhafaza edin.

Ve artık size *SIKU**racing*** ile iyi eğlenceler dileriz

SIKU ekibiniz

Önemli açıklama

Lütfen ambalajı açtıktan sonra tüm muhteviyatı eksiksiz olmasına ve nakliyeden kaynaklı hasarlara ilişkin olarak kontrol edin. Eğer şikayet gerektirecek bir durum varsa, lütfen yetkili satıcınıza danışın.
*SIKU**racing***-Ürünler, güvenlik yönetmeliklerinin en güncel durumuna uygun olarak ve sürekli bir kalite denetimi altında hazırlanmışlardır. Buradan kazandığımız bilgileri kendimize ilişkin geliştirmeler için kullanıyoruz. Teknik ve tasarıma ilişkin değişiklik yapma hakkı saklıdır.

2. Genel güvenlik açıklamaları

Dikkat! 36 aydan (3 yaşından) küçük çocuklar için uygun değildir. Yutulabilir derecede küçük parçalar sebebiyle boğulma tehlikesi. Akünün yutulması halinde hemen doktora başvurun!
Modelle oyunun sadece, modelin ve uzaktan kumanda modülünün yetişkin bir kişi tarafından kontrolü gerçekleştirildikten ve bu kişi tarafından model çalıştırıldıktan sonra gerçekleştirilmesine dikkat edin
Modelin amacına uygun kullanımında çocuklar için tehlikeler en geniş ölçüde söz konusu olmamasına rağmen ürünün oyun işletimini gözlemlemeniz tavsiye edilir. SIKU ürünleri ile oynayacak olan, sınırlı bedensel, zihinsel ve motorik yetilere sahip olan veya bilgi ve deneyim eksikliği olan kişiler, oyuna başlamadan önce kendilerinden sorumlu olan bir kişi tarafından bilgilendirilmelidirler.

Elektronik parçalar ıslanmaya karşı korunmalıdırlar! Bağlantı mandallarına kısa devre yaptırmayın.

Araç ve el vericisi güvenlik açıklamaları

Modeller sadece belirlenmiş olduğu amaç için, yani oyuncak olarak kapalı ve kuru mekanlar içinde kullanılmalıdırlar.
Her türlü farklı kullanım (örneğin yokuşların, merdivenlerin, yolların, raylı sistemlerin, suların, ısıtıcı fanların, su birikintilerinin, kum havuzlarının vs. yakınında) yasaktır ve olası olarak tehliklerle bağlantılıdır.
Üretici, amaç dışı kullanımdan kaynaklı olan zararlardan sorumlu tutulamaz.
Lütfen tekerlekleri döndüğü sürece modelin yerden kaldırılmaması gerektiği hususunu unutmayın.
Model çalışırken (çalıştırma şalteri "ON" konumunda) parmaklarınızı, saçlarınızı ve gevşek kıyafet parçalarını tahrik tekerlerinin yakınına getirmeyin.
Oyun için işletim sonrasında aküyü araçtan çıkarın.
Boş piller el vericisinden çıkarılmalıdırlar! Pil bölmesi kapağını çıkarmak için el vericisinin altındaki vidayı gevşetin ve pilleri çıkarın. Yeni pil takarken pil bölmesi içinde pillerin belirtilen kutup yönlerini dikkate alın. Oyun için işletimde pil bölmesi yine kapatılmış olmalıdır.

Akü ve şarj cihazı için güvenlik açıklamaları

Pillerin ve akünün değişimiyle akülerin şarj edilmesi ve şarj cihazının kullanımı sadece yetişkin kişiler tarafından gerçekleştirilmelidir.
Şarj cihazı oyuncağın parçası değildir ve bu bakımdan GS sertifikasına da dahil değildir. Kullanıcıların doğal oyun ihtiyacı ve mizaçları sebebiyle üreticinin sorumluluk alanına girmeyecek olan, önceden öngörülemeyen durumların ortaya çıkabileceğini her zaman hatırlayın.
Akünün şarj edilmesi için sadece orijinal SIKU şarj cihazı kullanılmalıdır. Şarj cihazını ve aküyü düzenli olarak hasarlara ilişkin olarak kontrol edin. Arızalı parçalar kullanılmaya devam edilmemelidirler.

Hasarlı bir aküyü asla şarj etmeye veya bunu oyun için kullanmaya çalışmayın. Şarj işlemi esnasında akü ve şarj cihazı ısınırlar. Şarj cihazını asla yanıcı yüzeyler üzerinde veya kolay alev alan nesnelerin yanında çalıştırmayın. Eğer akü, şarj işlemi esnasında sıcaklaşırsa, şarj işlemini hemen durdurun. Ayrıca her zaman akü ve pillerin doğru kutup yönüne dikkat edin. Dikkate alınmaması, akünün veya pillerin zarar görmesine ve akmalarına neden olabilir. Pil muhteviyatıyla her türlü cilt ve göz temasından kaçının.

Amaç dışı tamiratlar ve yapısal değişiklikler sonucunda (orijinal parçaların sökülmesi, izin verilmeyen parçaların montajı, elektronikte değişiklikler vs.) komple garanti talebi iptal olur ve kullanıcı için tehlikeler meydana gelebilir.

3. Ana bileşenlerin açıklaması

3.1 Araçlar

Yarış araçları için kaliteli baskılı SIKU metal kasa karakteristik bir özelliktir. Teknik özelliklere diferansiyel şanzımanlı tam süspansiyonlu şasi, orijinaline sadık aydınlatma sistemi ve yeni renk sensoru teknolojisi dahildir.

3.2 Renk sensoru

Araç şasisinin altında ön kısımda, çalıştırılmış durumda kesintisiz olarak seyir yolu yüzeyindeki rengi tarayan bir renk sensoru bulunur. SIKU yarış pistinin renkleri araca özel olarak uyarlanmıştır. Sensor, seyir esnasında farklı renkleri algılar ve buna uygun reaksiyonlar gösterir.

Örnekler:

Gri yüzey = Orantılı sürüş
(kademesiz ayarlanabilir yönlendirme ve sürme)

Mavi yüzey = Aquaplaning simülasyonu
(Araç yalpalar)

Yeşil yüzey = Yeşil şerit simülasyonu
(Araç yavaşlar)

Sarı yüzey = Turbo simülasyonu
(kısa Turbo tahriki)

(Değişiklik yapma hakkı saklıdır)

Araçlar SIKU yarış pisti üzerindeyken, kullanıcı, renk sensorunu çalıştırmak isteyip istemediğine karar verir.

> Renk sensoru ayarı için bakınız madde 7.

3.3 Serbest sürüş

Araçların bir özelliği serbest sürüş özellikleridir, yani, burada *SIKU racing* modelleri çok sayıda farklı zeminde (örneğin parke, laminat) sürülebilirler ve böylece oyun esnasında mümkün olan en yüksek esnekliğe imkan verirler.

3.4 Tekerlek değiştirme

Yarış arabalarının sürüş karakteristiği, tekerlerin değiştirilmesi ile ideal hale getirilir. Bunun için her araç için üç farklı teker takımı mevcut olup, bunlar sete dahildir. Renkli teker çemberi, tekerleklerin farklı sertlik derecelerine işaret eder.

kırmızı = yumuşak

yeşil = orta

mavi = sert

Ön dingildeki yumuşak tekerlekler özellikle virajlarda daha fazla tutuş sağlarlar. Arka dingil üzerindeki sert tekerlekler örneğin parke üzerinde drift yapmaya imkan verirler.
Farklı sertlik derecelerine sahip tekerleklerin kombinasyonunda başka oyun imkanları da ortaya çıkar.
Farklı tekerlek takımlarının değiştirilmesi için sadece ambalaj içinde bulunan bijon anahtarını kullanın.

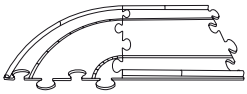
> Tekerlek değiştirme talimatı için bakınız sayfa 144 / **A.**

3.5 4-vites

Modeller dört hız kademesine sahip olup, bunlarla hız, sürücünün yeteneklerine göre ayarlanır.

> Vites değiştirme için bakınız madde 6.

3.6 Yarış pisti



Bu *SIKU*racing başlangıç seti ile klasik yarış pistinde bir devrim yapılıyor: şeritten bağımsız, etkili, özgün; böylece *SIKU*racing modelleri piste sürülebilirler. Kolayca birbirine takılan ve bariyerlerle donatılan 40 x 40 cm büyüklüğündeki seyir yolu parçaları, yeni oyun sisteminin komple kullanımını tamamlamaktadırlar. Yarış pisti materyali üzerine basılmaya dayanıklı, esnek ve sağlamdır. Bariyerlerin sağlamlığını sürekli olarak temin edebilmek için bunlar tıpalarla sabitlenebilirler.

> Yarış pisti kurulumu bakınız sayfa 144 – 145 / **B + D.**

4. Çalıştırmadan önce

Oyun için işletim öncesinde akülerin, beraber gönderilen USB kablosu yardımıyla şarj cihazında şarj edilmeleri gerekir. Opsiyonel olarak aküler (tekrar şarj edilebilir) "AA" tipi pillerle şarj edilebilirler. Tekrar şarj edilemeyen özellikte piller şarj edilmemelidirler. Şarj edilebilir piller, şarj edilmeden önce oyuncaktan çıkarılıp alınmalıdırlar. Eşit olmayan pil tipleri veya yeni ve kullanılmış piller birlikte kullanılmamalıdır.

4.1 Akünün şarj edilmesi

> Akünün şarj edilmesi için talimat için bakınız sayfa 145 / **C.**

NOT:
Fazla düşük bir akü gerilimini araç, aydınlatma sisteminin hızlı şekilde yanıp sönmesi ile gösterir. O zaman akünün şarj edilmesi gerekir. Statik elektrik deşarjı sebebiyle işletim arızaları söz konusu olabilir. Şarj cihazındaki butona yeniden basılması vasıtasıyla şarj işlemi normal olarak sürdürülür.

4.2 Uzaktan kumanda modülü

Uzaktan kumanda modülü 2,4 GHz radyo teknolojisiyle çalışıp, elimizdeki güncel bilgilere göre amacına uygun kullanımda sağlık açısından zararlı değildir. Bu modelde, kanun koyucu tarafından izin verilen maksimum verici kapasitesinin belirgin şekilde altında kalınmıştır.
Uzaktan kumanda modülünün çalıştırılması için gerekli piller ya da tekrar şarj edilebilir piller (2 x AAA tipi) teslimat kapsamına dahil değildir. Lütfen pil bölmesi içindeki pillerin yerleşimine ve konumuna ilişkin işaretleri dikkate alın.
Uzaktan kumanda modülü içindeki kontaklara kısa devre yaptırmayın.
Kullanılan radyo sistemi parazitlere karşı çok güvenli olmasına rağmen, mekansal özellikler ve başka radyo sistemleri vasıtasıyla radyo sinyalinde bir kalite kaybı asla tamamen önlenemez. İdeal olmayan bir radyo sinyali, kapsama alanında bir azalmaya neden olabilir.

NOT: Kullanılan radyo teknolojisi, radyolu uzaktan kumanda modülü ürün no #6899 ile işletilen *SIKU*racing modelleri ve SIKU**CONTROL32** modelleri ile uyumludur.

5. Sistemin başlatılması

Bu modellerde kullanılan radyo teknolojisi, otomatik bir bağlantı kurma sistemiyle donatılmıştır. Uzaktan kumanda modülü ve modeller otomatik olarak bağlanırlar ve başka *SIKU**racing*** modellerine ve SIKU-**CONTROL32** modellerine karşılık parazitsizdirler. Modelleri çalıştırmak için lütfen aşağıdaki süreci takip edin:

1. Modeli, aracın alt tarafındaki şalteri **"ON"** pozisyonuna getirerek çalıştırın. Aracın aydınlatma sistemi yanıp sönerse, bağlantı kurmaya hazırdır.

2. Uzaktan kumanda modülünü ⏻ düğmesine basarak çalıştırın.

3. Model ve uzaktan kumanda modülü arasında bağlantı kurulur. Bu işlem beş (5) saniye kadar sürebilir.

4. Uzaktan kumanda ve araç arasındaki bağlantı, modelin önündeki ve arkasındaki far ve ışık ve el vericisindeki kontrol lambası sürekli yandığında kurulmuştur. Model, uzaktan kumanda modelinde kayıtlıdır ve işletime hazırdır ve sadece bunun vasıtasıyla kontrol edilebilir.

5. Oyun ve eğlence başlayabilir.

NOT: Uzaktan kumanda modülü üzerinde ⏻ düğmesine basarak uzaktan kumanda modülünden modele olan bağlantı sonlandırılır. Bu esnada model dahili bellekten silinir. Bir sonraki sistem çalıştırma işleminde yukarıda tarif edilen bağlantı kurma şekli adım 1'den başlanarak tekrar edilmelidir. Modellerin öngörülmeyen şekilde çalıştırılmasının engellenmesi için aküler prensip olarak (şarjlı / şarjsız) oyun için işletimin sonlanmasından sonra modellerden çıkarılmalıdırlar.

6. 4-vites

Vites, farklı hızlara imkan veren 4 ileri vitesten meydana gelir. Her yeni çalıştırmada 2. vites baştan ayarlıdır. El vericisindeki ✚ ve ▬ düğmeleri üzerinden vitesleri seçebilir ve böylece arzu ettiğiniz hızı ayarlayabilirsiniz. Geri vitesi kullanmak için uzaktan kumandanın gaz pedalını bundan uzağa bastırmalısınız.

7. Renk sensoru

Renk sensorunu çalıştırma

Sensor, devam eden oyun işletimi esnasında çalıştırılabilir. Bunun için lütfen uzaktan kumanda modülündeki O düğmesine basın. Sensorun fonksiyona hazır olduğunu, sensorun hemen önünde bulunan ışıklı diyotun (LED) sürekli yanması ile anlarsınız.

Renk sensorunu kalibre etme

Eğer modelin renk sensoru ilgili renklere reaksiyon göstermiyorsa, bunun her oyun işletimi başına 1 defa gri seyir yolu yüzeyi üzerinde aşağıdaki gibi ayarlanması imkanı mevcuttur:

1. Çalıştırılmış renk sensorunda aynı anda ✕ ve O düğmelerine basın (LED yanar). Aracın aydınlatma sistemi şimdi dönüşümlü olarak önde ve arkada yanıp söner.

2. Aracı seyir yolunun gri yüzeyi üzerine ortalı olarak yerleştirin ve yeniden aynı zamanda ✕ ve O düğmelerine basın.

3. Aydınlatma sistemi yanıp sönmeyi keser kesmez, araç yeniden ayarlanmıştır ve normal olarak kullanılabilir.

Dikkat! Ayarlama oyun işletimi başına sadece bir defa mümkündür. Eğer kusursuz olarak çalışmıyorsa, aracı komple kapatın (On / Off şalteri) ve işlemi tekrarlayın.

8. Direksiyon ayarı

Eğer model düzgün şekilde düz olarak gitmiyorsa, direksiyonu aşağıdaki gibi yeniden ayarlayabilirsiniz:

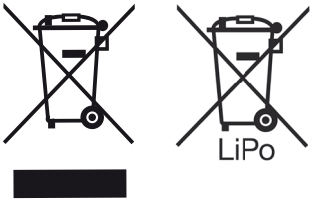
1. Aracı, şalteri **"ON"** pozisyonuna getirerek çalıştırın.
2. Uzaktan kumanda modülündeki ✕ ve − düğmelerine aynı zamanda basın ve basılı tutun.
3. Uzaktan kumanda modülünü ⏻ düğmesine basarak çalıştırın.
4. Düğmeleri sadece, model ve uzaktan kumanda modülü arasında bağlantı kurulduğu zaman bırakın (farlar sürekli olarak yanar).
5. Şimdi düz gidiş ○ ve ✚ düğmeleri üzerinden ayarlanır. (Öneri: ayarlama esnasında ileri sürün)
6. Modeli ve uzaktan kumanda modülünü kapatın.
7. Normal oyun kullanımı için alışageldiği gibi tekrar çalıştırın.

9. Bakım ve temizlik

SIKU ürünlerinin temizlenmesi ve bakımı için sadece kuru ve toz tutmayan temizlik bezleri kullanın.
Modelin konstrüktif açıdan öngörülen güvenlik seviyesini uzun vadeli olarak garanti edebilmek için model düzenli olarak yetişkin bir kişi tarafından gözle görülür hasarlara ilişkin olarak kontrol edilmelidir.

10. Eski elektronik parçaların atılması / imha edilmesi

Bu ürünler ömürlerini tamamladıklarında normal evsel atıkla birlikte atılmamalıdırlar; ürünlerin elektrikli ve elektronik cihazların geri dönüşümü için olan bir toplama yerine verilmesi gerekir. Ürün, Kullanma Talimatı veya ambalaj üzerindeki sembol buna işaret eder. Materyaller, işaretlemelerine uygun olarak tekrar değerlendirilebilirler. Tekrar kullanım, maddelerin değerlendirilmesi veya eski cihazların değerlendirilmesine ilişkin başka şekillerle çevremizin korunmasına önemli bir katkı sağlıyorsunuz. Lütfen belediyenizden yetkili atma / imha etme tesislerini sorunuz.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Innehållsförteckning:

1. Förpackningarnas innehåll 2
2. Säkerhetsinstruktioner 39
3. Förklaring av huvudsakliga beståndsdelar
   - 3.1 Fordon 40
   - 3.2 Färgsensor 40
   - 3.3 Fri körning 40
   - 3.4 Däckbyte 41
   - 3.5 4 kopplingsväxlar 41
   - 3.6 Racerbana 41
4. Före idrifttagning
   - 4.1 Uppladdning av batteriet 41
   - 4.2 Fjärrstyrningsmodul 41
5. Systemstart 42
6. 4 kopplingsväxlar 42
7. Färgsensor 42
8. Justering av styrningen 43
9. Underhåll och rengöring 43
10. Avfallshantering av gamla elkomponenter 43

Hjärtliga lyckönskningar

till köpet av denna högvärdiga SIKU-leksaksmodell.
Vi ber dig att noggrant läsa igenom denna bruksanvisning, innan modellerna tas i drift. På följande sidor ger vi alla erforderliga anvisningar och tips för korrekt användning och skötsel av produkterna.

Förvara denna bruksanvisning noggrant för information resp för eventuella garantianspråk.

Och nu önskar vi dig mycket glädje med *SIKU**racing***

ditt SIKU-team

Viktiga hänvisningar

Vi ber dig att efter uppackningen kontrollera, att leveransen är komplett och utan transportskador. Kontakta din fackhandlare, om det finns anledning till reklamation.
*SIKU**racing***-produkter konstrueras i enlighet med aktuella säkerhetsföreskrifter och tillverkas under ständig kvalitetsövervakning. Därigenom inhämtade kunskaper används i vår utveckling. Vi förbehåller oss rätten till ändringar i teknik och design.

2. Allmänna säkerhetsinstruktioner

O B S ! Produkten är inte lämplig för barn under 3 år. Risk för kvävning pga smådelar, som kan sväljas ner. Uppsök omedelbart en läkare, om ett batteri har svalts!

Försäkra dig om, att modellen inte börjar användas, förrän fordonet och fjärrstyrningsmodulen har kontrollerats och tagits i drift av en vuxen person. Fastän barnen vid ändamålsenlig användning av modellen i hög grad är skyddade mot risker, bör de hållas under uppsikt vid leken. Personer med begränsad kroppslig, mental eller motorisk förmåga eller kunskaps- och erfarenhetsluckor måste före leken med SIKU-produkter instrueras av en för dem ansvarig person.

Elektroniska komponenter måste skyddas mot fukt! Anslutningsklämmor får inte kortslutas.

Säkerhetsinstruktioner för fordon och handsändare

Dessa modeller får endast användas för avsett ändamål, dvs som leksak i slutna och torra rum.
All annan användning (t ex i närheten av sluttningar, trappor, gator, bananläggningar, vattendrag, värmefläktar, vattenpölar, sandlådor m m) är förbjuden och kan vara förbunden med faror.
Tillverkaren kan inte göras ansvarig för skador till följd av icke ändamålsenlig användning.
Kom ihåg, att modellen aldrig får lyftas upp från golvet, så länge hjulen roterar. Fingrar, hår och lösa klädesplagg får inte komma i närheten av drivhjulen, när modellen är inkopplad (manöverställaren på "ON").
Plocka ut batteriet ur fordonet efter leken.
Tomma batterier måste plockas ut ur handsändaren! Lossa skruven på handsändarens undersida för att ta bort locket över batterifacket, och plocka ut batterierna. Se till att de nya batterierna sätts in i facket med polerna åt rätt håll. Batterifacket måste stängas igen, innan leken får börja.

Säkerhetsinstruktioner för batterier och laddare

Batteribyte, uppladdning av batterier och manövrering av laddaren får endast utföras av vuxna personer.
Laddaren är inte någon del av leksaken och omfattas därför inte av GS-certifikatet. Kom ihåg, att användarens naturliga lekbehov och temperament kan utlösa oförutsedda situationer, som tillverkaren inte ansvarar för.
För uppladdning av batterierna får endast SIKU-laddaren i originalutförande användas. Kontrollera regelbundet, om laddaren eller batterierna är skadade. Defekta komponenter får inte längre användas.

Försök aldrig att ladda skadade batterier eller använda dem i leken. Batterierna och laddaren blir varma under uppladdningen. Använd laddaren aldrig på brännbara ytor eller intill lätt antändbara föremål. Om batteriet blir varmt under uppladdningen, måste uppladdningen avbrytas omedelbart. Se också till, att ackumulatorn och batterierna alltid är vända åt rätt håll. Om detta inte beaktas, kan batterierna skadas och rinna ur. Undvik, att hud och ögon på något sätt kommer i kontakt med batteriernas innehåll.

Felaktiga reparationer och förändringar i konstruktionen (demontering av originaldelar, påbyggnad av otillåtna delar, förändringar i elektroniken m m) kan göra garantin ogiltig och orsaka fara för användaren.

3. Förklaring av huvudsakliga beståndsdelar

3.1 Fordon

Karakteristiskt för racerfordonen är SIKU-metallkarossen med påkostat tryck. Till de tekniska specialiteterna hör ett helfjädrat chassi med differentialdrev, originaltrogen belysning och ny färgsensorteknik.

3.2 Färgsensor

Framtill på undersidan av fordonets chassi sitter färgsensorn, som i inkopplat skick hela tiden känner av färgen på körbanans yta. SIKU-racerbanans färger är särskilt anpassade till fordonet. Under körningen känner sensorn av de olika färgerna och utlöser motsvarande reaktioner.

Exempel:

Ytan är grå	=	Proportionell körning (steglöst reglerbar styrning och körning)
Ytan är blå	=	Simulerar vattenplaning (fordonet slirar)
Ytan är grön	=	Simulerar grön vägkant (fordonet saktar ner)
Ytan är gul	=	Simulerar turbo (kort hastighetsökning)

(Förbehåll för ändringar)

När fordonen befinner sig på SIKU-racerbanan, kan användaren bestämma, om färgsensorn ska kopplas in.

> Kalibrera färgsensorn, se punkt 7.

3.3 Fri körning

En av fordonens specialiteter är den fria körningen, dvs att *SIKU**racing*** -modellerna kan köras på många olika underlag (t ex parkett- eller laminatgolv), och att man därmed har största möjliga flexibilitet under leken.

3.4 Däckbyte

Racerbilarnas köregenskaper kan optimeras genom däckbyte. Därför finns för varje fordon 3 olika uppsättningar däck, som redan ingår i setet. Den färgade hjulkransen markerar däckens olika hårdhet.

röd = mjuk

grön = medel

blå = hård

Mjuka däck på framaxeln sörjer för bättre grepp, särskilt i kurvorna. Hårda däck på bakaxeln ger samma möjlighet t ex på parkettgolv.
Om man kombinerar däck med olika hårdhet, finns ytterligare lekmöjligheter.
Använd endast det medlevererade fälgkorset vid byte av olika däcksatser.

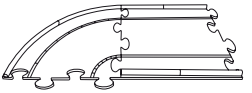
> Anvisningar för däckbyte se sidan 144 / **A**.

3.5 4 kopplingsväxlar

Modellerna har fyra körväxlar, med vilka fordonets hastighet kan anpassas till användarens skicklighet.

> Omkoppling av körväxel, se punkt 6.

3.6 Racerbana



Med detta startset från *SIKU**racing*** revolutioneras den klassiska racerbanan: oberoende av spåret, effektfulla, autentiska, så kan *SIKU**racing***-modellerna skickas ut på banan. Körbanans 40 x 40 cm stora delar kan enkelt sättas ihop, och försedda med styrplankor avrundas hela det nya spelsystemet. Materialet i racerbanan är gångsäkert, flexibelt och robust. För att säkerställa styrplankornas stabilitet kan de sättas fast med fästpluggar.

> För uppbyggnad av racerbanan se sidan 144 – 145/ **B + D**.

4. Före idrifttagning

Innan leken kan börja, måste batterierna laddas upp i laddaren med den medlevererade USB-kabeln. Om man vill, kan också (återuppladdningsbara) batterier av typen "AA" användas. Icke återuppladdningsbara batterier får inte laddas. Uppladdningsbara batterier måste plockas ut ur leksaken, innan de kan laddas. Olika batterityper eller nya och använda batterier får inte användas tillsammans.

4.1 Uppladdning av batterier

> Anvisningar för uppladdning av batterier, se sidan 145 / **C**.

HÄNVISNING:
Fordonet signalerar för låg batteriladdning genom att lamporna blinkar snabbt. Då måste batterierna laddas. Urladdning av statisk elektricitet kan orsaka driftstörningar. Om du trycker igen på laddarens tryckknapp, kan uppladdningen fortsätta normalt.

4.2 Fjärrstyrningsmodul

Denna fjärrstyrningsmodul arbetar med 2,4 GHz radioteknik, som enligt aktuella rön inte kan orsaka hälsoskador vid ändamålsenlig användning. Den enligt lag maximalt tillåtna sändningskapaciteten underskrids tydligt vid denna modell.
De för körning av denna fjärrstyrningsmodul erforderliga batterier / batteripaket (2 x typ AAA) ingår inte i leveransomfånget. Observera markeringarna för rätt placering av batterierna i batterifacket.
Kontakter i fjärrstyrningsmodulen får inte kortslutas.
Fastän det använda radiosystemet är mycket störningssäkert, kan försämringar i radiosignalen på grund av rumsrelaterade förutsättningar och andra radiosystem aldrig uteslutas helt. En inte optimal radiosignal kan reducera räckvidden.

HÄNVISNING: Den använda radiotekniken är kompatibel med *SIKU**racing***- och SIKU**CONTROL32**-modellerna, som drivs med fjärrstyrningsmodulen art-nr #6899.

5. Systemstart

Den i dessa modeller använda radiotekniken är utrustad med ett automatiskt förbindelsesystem. Fjärrstyrningsmodulen och modellerna sammankopplas automatiskt och stör inte andra *SIKU**racing*** – och SIKU**CONTROL32**-modeller. Idrifttagning av modellerna bör ske enligt följande:

1. Koppla in modellen genom att sätta omkopplaren på fordonets undersida på läge **"ON"**. Om fordonets lampor blinkar, är fordonet klart för att bygga upp förbindelsen.

2. Koppla in fjärrstyrningsmodulen genom att trycka på knappen ⏻.

3. Förbindelsen mellan modellen och fjärrstyrningsmodulen etableras. Denna procedur kan ta upp till fem (5) sekunder.

4. Förbindelsen mellan fjärrstyrningen och fordonet är upprättad, när strålkastarna fram och bak på modellen och kontrollampan på handsändaren lyser med fast sken. Modellen är sparad i fjärrstyrningsmodulen och driftklar och kan då styras.

5. Spelet kan börja.

HÄNVISNING: Om du trycker på knappen ⏻ på fjärrstyrningsmodulen, bryts förbindelsen mellan fjärrstyrningsmodulen och modellen. Därmed raderas modellen ur det interna minnet. Vid nästa systemstart måste den ovan beskrivna förbindelseproceduren upprepas, börja med steg 1. För att förhindra att modellerna startar oförutsett måste batterierna alltid (laddade / urladdade) plockas ut ur fordonen, när leken är över.

6. 4 kopplingsväxlar

Kopplingssystemet har 4 växlar för framåtkörning för olika hastigheter. Vid varje ny idrifttagning är den andra växeln förinställd. Med hjälp av knapparna ✚ och ━ på handsändaren kan du välja en körväxel och därmed ställa in önskad hastighet. För att kunna använda backväxeln måste du trycka fjärrstyrningens gasspak bort från dig.

7. Färgsensor

Inkoppling av färgsensorn

Sensorn kan kopplas in under pågående lek. Tryck då på knappen ○ på fjärrstyrningsmodulen. Du ser, att sensorn är funktionsklar, när lysdioden (LED-lampa) som sitter direkt framför sensorn, lyser med fast sken.

Kalibrering av färgsensorn

Skulle modellens färgsensor inte reagera på motsvarande färgnyanser, kan den kalibreras per spelomgång 1 x för den gråa körbanan enligt följande:

1. Tryck samtidigt på knapparna ✕ och ○ när färgsensorn är inkopplad (LED-lampan lyser). Fordonets belysning blinkar nu omväxlande fram och bak.

2. Ställ fordonet mitt på körbanans gråa yta, och tryck igen samtidigt på knapparna ✕ och ○.

3. Så snart belysningen slutar blinka, är fordonet nykalibrerad och kan användas som vanligt.

O B S ! En kalibrering kan endast göras en gång per spelomgång. Om detta inte fungerar felfritt, ska fordonet stängas av helt (ON / OFF-omkopplare) och proceduren upprepas.

8. Justering av styrningen

Om fordonet inte längre kör korrekt framåt, kan styrningen justeras enligt följande:

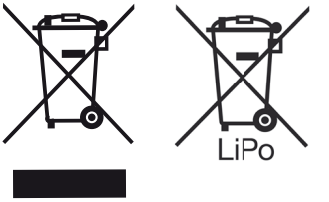
1. Koppla in fordonet genom att sätta omkopplaren på läge **"ON"**.
2. Tryck samtidigt på knapparna ✕ och − på fjärrstyrningsmodulen och håll dem intryckta.
3. Koppla in fjärrstyrningsmodulen genom att trycka på knappen ⏻.
4. Släpp inte knapparna, förrän förbindelsen mellan modellen och fjärrstyrningsmodellen är etablerad (strålkastarna lyser med fast sken).
5. Nu kan framåtkörningen justeras med knapparna ○ och +. (Tips: kör framåt under justeringen)
6. Stäng av modellen och fjärrstyrningsmodulen.
7. Koppla in dem som vanligt för normal lek.

9. Underhåll och rengöring

Använd uteslutande torra och dammfria trasor för rengöring och skötsel av SIKU-produkter.
Om säkerheten för denna modells konstruktion ska kunna garanteras under lång tid, bör en vuxen person regelbundet kontrollera, om det finns synliga fel på modellen.

10. Avfallshantering av gamla elkomponenter

När dessa produkter är förbrukade, får de inte kastas som normalt hushållsavfall utan måste lämnas till en uppsamlingsstation för recycling av elektriska och elektroniska apparater. Symbolen på produkten, i bruksanvisningen eller på förpackningen hänvisar till detta. Olika material återanvänds enligt märkning. Genom återanvändning, användning av material eller andra former av återanvändning av gamla apparater lämnar du ett viktigt bidrag till miljöskydd. Kontakta kommunkontoret angående avfallsstationer.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Tyskland

FIN

Sisällysluettelo:

1. Pakkauksen sisältö 2
2. Turvallisuusohjeet 44
3. Keskeiset osat
   - 3.1 Autot 45
   - 3.2 Väritunnistin 45
   - 3.3 Vapaa ajo 45
   - 3.4 Renkaiden vaihto 46
   - 3.5 Nelivaihteinen vaihteisto 46
   - 3.6 Kilpa-ajorata 46
4. Ennen käyttöönottoa
   - 4.1 Akun lataaminen 46
   - 4.2 Kauko-ohjain 46
5. Järjestelmän käynnistäminen 47
6. Nelivaihteinen vaihteisto 47
7. Väritunnistin 47
8. Ohjauksen säätö 48
9. Huolto ja puhdistaminen 48
10. Sähkö- ja elektroniikkaromun hävittäminen 48

Onnittelut,

olet ostanut laadukkaan SIKU-pienoismallin.
Lue ohjeet huolellisesti ennen kuin käytät pienoismallia. Seuraavilla sivuilla kerrotaan tarpeelliset turvallisuusohjeet sekä neuvotaan tuotteen oikea käyttö ja huolto.

Säilytä ohje vastaisen varalle. Tarvitset sitä myös mahdollisissa takuutapauksissa!

Paljon iloa *SIKU**racing*** laitteen kanssa

toivottaa SIKU-tiimi

Tärkeitä ohjeita

Kun olet purkanut laitteen pakkauksesta, tarkista, että kaikki osat ovat mukana ja ettei niissä ole kuljetusvaurioita. Jos sinulla on jotain huomautettavaa, käänny tuotteen myyjän puoleen.
*SIKU**racing***-tuotteet on valmistettu uusimpien turvallisuusmääräysten mukaisesti. Tuotteiden laatua myös valvotaan jatkuvasti. Otamme saamamme kokemukset huomioon tuotekehityksessä. Pidätämme oikeuden muuttaa tekniikkaa ja muotoilua.

2. Yleiset turvallisuusohjeet

Huomio! Ei sovellu alle kolmevuotiaille lapsille. Tukehtumisvaara, koska lapsi voi niellä pienet osat. Jos lapsi on niellyt akun, hakeuduttava lääkäriin välittömästi!

Varmista, että leikkiminen pienoismallilla aloitetaan vasta, kun aikuinen henkilö on tarkastanut pienoismallin sekä radio-ohjauslaitteen ja ottanut ne käyttöön. Vaikka määräysten mukaisessa käytössä vaaratekijät on pitkälti suljettu pois, valvo silti lasten leikkimistä. Henkilöt, joilla on fyysisiä, psyykkisiä tai motorisia rajoituksia tai puuttuvat tiedot ja kokemus, saavat leikkiä SIKU-pienoismalleilla heistä vastaavan henkilön opastamana.

Sähköiset osat on suojattava kosteudelta! Liittimiä ei saa oikosulkea.

Ajoneuvon ja lähettimen turvallisuusohjeet

Tätä pienoismallia saa käyttää vain määräysten mukaisesti, toisin sanoen leikkikaluna kuivissa sisätiloissa.
Kaikenlainen muu käyttö (esim. lähellä rinteitä, portaita, katuja, raiteita, vesistöjä, lämpöpuhaltimia, lammikoita, hiekkalaatikoita jne.) on kiellettyä ja voi aiheuttaa vaaratilanteita.
Valmistajaa ei voida saattaa vastuuseen vahingoista, joiden syynä on määräysten vastainen käyttö.
Pienoismallia ei saa koskaan ottaa pois lattialta, kun pyörät vielä pyörivät. Älä vie sormia, hiuksia tai löysiä vaatteita lähelle vetopyöriä, kun pienoismalli on käynnissä (virtakytkin asennossa "ON").
Irrota akku autosta leikin jälkeen.
Tyhjät paristot on otettava pois lähettimestä! Irrota paristokotelon kansi ruuvaamalla ruuvit auki lähettimen pohjasta ja ota paristot pois. Huomioi paristokotelon napojen merkinnät, kun vaihdat uudet paristot paikalleen. Käytön aikana paristokotelon kannen on oltava kiinni.

Akun ja latauslaiteen turvallisuusohjeet

Vain aikuiset saavat vaihtaa paristoja ja akkuja, käyttää latauslaitetta ja ladata akkuja.
Latauslaite ei ole osa lelua ja siten se ei kuulu GS-sertifioinnin piiriin. Pidä mielessä, että lasten luonnollinen leikkimisen tarve ja temperamentti voivat johtaa odottamattomiin tilanteisiin, joista valmistaja ei vastaa.
Akkujen lataamiseen saa käyttää ainoastaan alkuperäistä SIKU-latauslaitetta. Tarkasta latauslaite ja akku säännöllisesti vaurioiden varalta. Viallisia osia ei saa enää käyttää.

Älä koskaan yritä ladata vioittunutta akkua tai käyttää sitä leikkiin. Akku ja latauslaite lämpenevät latauksen aikana. Älä koskaan käytä latauslaitetta tulenaralla alustalla tai helposti syttyvien esineiden läheisyydessä. Jos akku kuumenee latauksen aikana, keskeytä lataus välittömästi. Varmista lisäksi aina, että akkujen ja paristojen navat ovat kohdallaan. Napojen väärä kohdentaminen voi aiheuttaa vian ja johtaa akkujen tai paristojen tyhjenemiseen. Akkujen tai paristojen sisältöä ei saa joutua iholle tai silmiin.

Jos asiattomia korjauksia ja rakenteellisia muutoksia on tehty (alkuperäisten osien irrottaminen, luvattomien osien asentaminen, elektroniikan muutokset jne.), takuu raukeaa ja lisäksi ne voivat vaarantaa käyttäjän turvallisuuden.

3. Keskeiset osat

3.1 Autot

Ominaista SIKU-kilpa-autoille on metallinen kori korkealuokkaisella painatuksella. Teknisiin ominaisuuksiin kuuluvat täysjousitettu runko ja tasauspyörästö, alkuperäismallin mukaiset valot sekä uudenlainen väritunnistustekniikka.

3.2 Väritunnistin

Auton rungon pohjan etuosassa on väritunnistin, joka jatkuvasti tunnistaa ajoradan pinnan värin pienoismallin ollessa käynnissä. SIKU-kilparadan värit on määritetty erityisesti ajoneuvon mukaisesti. Ajon aikana tunnistin tunnistaa eri värit ja reagoi vastaavasti.

Esimerkkejä:

Alustan väri harmaa = vaihteleva ajo (portaattomasti säädettävä ohjaaminen ja ajo)

Alustan väri sininen = vesiliirron simulointi (auto heittelehtii)

Alustan väri vihreä = viherkaistan simulointi (auto hidastaa)

Alustan väri keltainen = turbosimulointi (nopea turbosysäys)

(Oikeudet muutoksiin pidätetään)

Jos autot ovat SIKU-kilpa-radalla, käyttäjä voi päättää, haluaako kytkeä myös väritunnistimen päälle.

> Katso kohdasta 7 väritunnistimien kalibrointi.

3.3 Vapaa ajo

Autojen erikoisominaisuutena on vapaa ajaminen, toisin sanoen *SIKU**racing***-pienoismalleja voi ajaa monilla erilaisilla alustoilla (esim. parketilla ja laminaatilla), jolloin leikissä on monipuoliset mahdollisuudet.

3.4 Renkaiden vaihto

Kilpa-auton ajon voi optimoida renkaiden vaihdolla. Jokaiselle autolle on käytettävissä kolme erilaista rengassarjaa, jotka jo sisältyvät pakkaukseen. Värillinen merkintä renkaassa osoittaa renkaan erilaisen kovuusasteen.

punainen = pehmeä

vihreä = keskikova

sininen = kova

Pehmeät renkaat etuakselilla varmistavat erityisesti kaarteissa paremman pidon. Kovat renkaat taka-akselissa mahdollistavat esim. parketilla luiston.
Eri kovuusasteisten renkaiden yhdistelmillä saa lisää vaihtoehtoja leikkiin.
Käytä renkaiden vaihtoon eri rengassarjoista ainoastaan pakkauksessa mukana toimitettua ristikkoavainta.

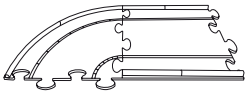
> Katso ohjeet renkaiden vaihtoon sivulta 144 / **A.**

3.5 Nelivaihteinen vaihteisto

Pienoismalleissa on neljä nopeustasoa, joilla nopeutta voi sovittaa ajajan kykyjä vastaavaksi.

> Katso vaihteiden vaihto kohdasta 6.

3.6 Kilpa-ajorata



Tämä *SIKU**racing***-aloitussarja on vallankumouksellinen verrattuna perinteisiin kilpa-autoratoihin: *SIKU**racing***-mallit voi lähettää matkaan urasta riippumattomina, tehokkaina ja autenttisina. Ajoradan osat (40 x 40 cm), jotka on helppo liittää yhteen ja varustaa kaiteilla, täydentävät uuden pienoismallijärjestelmän. Ajoradan materiaali on kestävää, joustavaa ja lujatekoista. Kaiteiden pysyvän vakauden varmistamiseksi ne voidaan kiinnittää kiinnikkeillä.

> Katso ajoradan kokoonpano sivulta 144 – 145 / **B + D.**

4. Ennen käyttöönottoa

Ennen leikin aloittamista akut on ladattava mukana toimitetulla USB-johdolla latauslaitteesta. Vaihtoehtoisesti akut voi korvata (uudelleenladattavilla) "AA"-tyypin paristoilla. Paristoja, jotka eivät ole uudelleenladattavia, ei saa ladata uudelleen. Uudelleenladattavat paristot on otettava pois pienoismallista ennen niiden lataamista. Älä yhdistä erilaisia paristotyyppejä tai uusia ja käytettyjä paristoja.

4.1 Akun lataaminen

> Katso ohjeet akun lataamiseen sivulta 145 / **C.**

OHJE:
Akkuvirran ollessa vähäinen auton valot vilkkuvat nopeaan tahtiin. Akku on silloin ladattava. Staattisen sähkön purkautuminen voi aiheuttaa toimintahäiriön. Painamalla uudelleen latauslaitteen painiketta lataus jatkuu normaalisti.

4.2 Kauko-ohjain

Kauko-ohjain toimii 2,4 GHz radiotaajuudella, josta ei nykytiedon mukaan aiheudu terveyshaittoja määräysten mukaisessa käytössä. Tämä malli alittaa selvästi lain salliman suurimman lähetystehon.
Kauko-ohjaimen käyttämiseen tarvittavat paristot tai ladattavat paristot (2 x koko AAA) eivät sisälly toimitukseen. Huomioi paristokotelon merkinnät paristojen sijainnista ja suunnasta.
Kauko-ohjaimen liittimiä ei saa oikosulkea.
Vaikka käytettävä radiojärjestelmä sietää häiriöitä erittäin hyvin, tilasta ja muista radiojärjestelmistä aiheutuvaa radiosignaalin laadun heikkenemistä ei voida kokonaan sulkea pois. Radiosignaalin häiriöt voivat lyhentää kantamaa.

OHJE: Käytetty radiotekniikka on yhteensopiva *SIKU**racing***- ja SIKU**CONTROL32**-mallien kanssa, joita ohjataan laitteella #6899.

5. Järjestelmän käynnistäminen

Näissä malleissa käytettävässä radiotekniikassa on automaattinen yhteydenmuodostus. Radio-ohjain ja mallit yhdistyvät automaattisesti eivätkä häiritse muita *SIKU**racing*** – ja SIKU**CONTROL32**-malleja. Mallin käyttöönottoa varten toimi seuraavasti:

1. Kytke virta pienoismalliin asettamalla auton pohjan kytkin asentoon **ON**. Jos auton valot vilkkuvat, se on valmis yhteydenmuodostukseen.

2. Kytke virta kauko-ohjaimeen painamalla painiketta ⏻.

3. Yhteys muodostetaan pienoismallin ja kauko-ohjaimen välille. Tämä voi kestää noin viisi (5) sekuntia.

4. Lähettimen ja pienoismallin välinen yhteys toimii, kun auton ajovalot palavat edessä ja takana sekä lähettimen merkkivalo palaa pysyvästi. Pienoismalli on tallennettu kauko-ohjaimeen ja on nyt toimintavalmis. Pienoismallia voi ohjata vain kauko-ohjaimella.

5. Ajaminen voi alkaa.

OHJE: Painamalla painiketta ⏻ kauko-ohjaimella sen yhteys pienoismalliin katkaistaan. Pienoismalli poistetaan silloin sisäisestä muistista. Kun järjestelmä käynnistetään seuraavan kerran, yhteys on muodostettava uudelleen edellä neuvotulla tavalla alkaen vaiheesta 1. Akut (ladatut tai purkautuneet) on ehdottomasti poistettava leikkimisen jälkeen, jotta pienoismalli ei käynnistyisi vahingossa.

6. Nelivaihteinen vaihteisto

Vaihdemekanismissa on 4 eteenpäinvaihdetta, jotka mahdollistavat erilaiset nopeudet. Esiasetuksena jokaisessa uudelleen käyttöönotossa on kakkosvaihde. Lähettimen painikkeilla ✚ ja ━ voit valita vaihteet ja siten säätää halutun nopeuden. Peruutusvaihteen käyttöä varten on kauko-ohjaimen kaasuvipua painettava itsestä poispäin.

7. Väritunnistin

Väritunnistimen kytkentä

Tunnistin voidaan kytkeä päälle myös ajon aikana. Paina sitä varten kauko-ohjaimella painiketta O. Tunnistimen toimintavalmiuden merkkinä on tunnistimen edessä olevien valodiodien (LED) pysyvä valo.

Väritunnistimien kalibrointi

Jos pienoismallin väritunnistin ei reagoi vastaavaan väriin, voi harmaan ajoradan pinnan kalibroida kulloistakin käyttökertaa varten seuraavasti:

1. Paina samanaikaisesti painikkeita ✕ ja O käynnistetyllä väritunnistimella (LED palaa). Auton valot vilkkuvat nyt vuorotellen edessä ja takana.

2. Aseta auto keskelle ajoradan harmaata pintaa ja paina uudelleen samanaikaisesti painikkeita ✕ ja O.

3. Heti kun valot lakkaavat vilkkumasta, auto on kalibroitu uudelleen ja sitä voi käyttää normaalisti.

Huomio! Kalibroinnin voi suorittaa vain kerran yhden käyttökerran aikana. Jos tämä ei toimi moitteettomasti, kytke auto kokonaan pois päältä (On / Off-kytkin) ja toista prosessi.

8. Ohjauksen säätö

Jos pienoismallia ei voi ohjata enää tarkasti suoraan, ohjausta voi säätää seuraavasti:

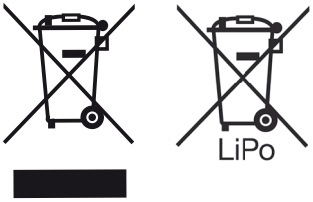
1. Kytke auto päälle asettamalla kytkin asentoon **ON.**
2. Paina samanaikaisesti kauko-ohjaimen painikkeita ✕ ja − ja pidä painettuina.
3. Käynnistä kauko-ohjain painamalla painiketta ⏻.
4. Vapauta painikkeet vasta kun yhteys pienoismallin ja kauko-ohjaimen välillä on muodostettu (merkkinä ajovalojen pysyvä valo).
5. Säädä nyt suoraanajo painikkeilla ○ ja +. (Vinkki: aja säädön aikana eteenpäin)
6. Kytke pienoismalli ja kauko-ohjain pois päältä.
7. Kytke tavallista ajoa varten uudelleen päälle normaalisti.

9. Huolto ja puhdistaminen

Käytä SIKU-pienoismallin puhdistamiseen vain kuivaa ja pölyämätöntä puhdistusliinaa.
Aikuisen on tarkastettava näkyvät vauriot säännöllisesti, jotta pienoismallin rakenteellinen turvallisuus säilyisi pitkään.

10. Sähkö- ja elektroniikkaromun hävittäminen

Kun tämä tuote on saavuttanut elinkaarensa pään, sitä ei saa hävittää tavallisen kotitalousjätteen mukana, vaan se on toimitettava sähkö- ja elektroniikkalaitteiden keräilypisteeseen. Tuotteeseen, käyttöohjeeseen tai pakkaukseen on merkitty vastaava symboli. Materiaalit voidaan hyötykäyttää merkintöjensä mukaisesti. Kun toimitat vanhat laitteet kierrätykseen tai hyödynnettäväksi muuten, myötävaikutat merkittävästi ympäristönsuojeluun. Kysy lisätietoja alueesi jätehuoltoneuvonnasta.



www.tuv.com
ID 1000000000

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Índice:

1. Conteúdo da embalagem 2
2. Avisos de segurança 49
3. Explicação dos principais componentes
   - 3.1 Veículos 50
   - 3.2 Sensor cromático 50
   - 3.3 Condução livre 50
   - 3.4 Trocar pneus 51
   - 3.5 Caixa de 4 velocidades 51
   - 3.6 Circuito 51
4. Antes de colocar em serviço
   - 4.1 Carregar a bateria 51
   - 4.2 Módulo RC 51
5. Iniciar o sistema 52
6. Caixa de 4 velocidades 52
7. Sensor cromático 52
8. Alinhamento da direção 53
9. Manutenção e limpeza 53
10. Eliminação de equipamentos elétricos usados 53

Os nossos parabéns!

Por ter adquirido este produto SIKU, um brinquedo de alta qualidade.
Leia por favor as presentes instruções antes de usar as miniaturas pela primeira vez. Nas seguintes páginas pode consultar os avisos de segurança e encontrar informações acerca do uso e da manutenção dos produtos.

Para posterior consulta ou eventuais reclamações ao abrigo da garantia deverá guardar as instruções com cuidado!

Desejamos-lhe muito prazer e diversão com o *SIKU**racing*!

A sua equipa da SIKU

Avisos importantes

Ao abrir a embalagem confira por favor se esta contém todos os itens e verifique se existem eventuais danos causados durante o transporte. Se encontrar algo a reclamar, dirija-se por favor ao estabelecimento onde adquiriu o produto.
Os produtos *SIKU**racing* são construídos de acordo com as normas de segurança mais recentes e estão sujeitos a um controlo de qualidade permanente. As experiências que dai ganhamos são aproveitadas para o desenvolvimento. Reservado o direito a alterações técnicas e de desenho.

2. Avisos de segurança de caráter geral

Atenção! Não apto para crianças com menos de 36 meses (3 anos) de idade. Existe perigo de asfixia na sequência de uma ingestão acidental de peças pequenas. Em caso de ingestão da bateria consultar imediatamente um médico!
Assegure que as miniaturas só são usadas depois de um adulto ter inspecionado e preparado as miniaturas e os módulos RC. Embora o perigo para as crianças esteja praticamente excluído se as miniaturas forem usadas conforme previsto, deveria observar sempre como brincam. Pessoas com limitações físicas, psíquicas ou motoras ou com falta de conhecimento ou de experiência que desejam brincar com os produtos SIKU devem receber, antes de começar a brincar, uma instrução por parte da pessoa responsável por elas.

Peças eletrónicas devem ser protegidas da humidade! Não é permito ligar os terminais elétricos em curto-circuito.

Avisos de segurança: veículo e comando

As miniaturas apenas devem ser usadas para a finalidade para a qual foram concebidas, ou seja, como brinquedo em quartos fechados e secos dentro da casa.
Qualquer utilização diferente (p.ex., na proximidade de pendentes, escadas, ruas, vias de caminho-de-ferro, lagos, rios ou outros meios aquáticos, termoventiladores, em charcos de água, caixas de areia, etc.) é proibida e pode implicar perigos.
O fabricante não poderá ser responsabilizado por danos que resultam de uma utilização diferente da prevista.
Por favor tenha presente que nunca deve levantar a miniatura do chão com as rodas ainda em rotação. Quando a miniatura estiver ligada (interruptor Lig / Deslig em "ON") não aproximar os dedos, cabelos e roupa folgada às rodas motrizes.
No fim da sessão de brincar deve tirar a bateria do veículo.
As pilhas vazias devem ser removidas do comando! Solte o parafuso na parte de baixo do comando para remover a tampa do compartimento das pilhas e retire as pilhas. Ao colocar as pilhas novas, respeite p.f. a polaridade indicada. O compartimento deve ser fechado antes de voltar a brincar com o produto.

Avisos de segurança: bateria e carregador

A troca de pilhas e baterias e o carregamento da bateria são operações que apenas devem ser efetuadas por pessoas adultas.
O carregador não é um componente integrante do brinquedo e, por consequência, também não está abrangido pelo certificado GS. Tenha presente que por causa da necessidade natural de brincar e o temperamento dos utilizadores podem surgir situações imprevisíveis para as quais o fabricante não pode assumir a responsabilidade.
Para carregar a bateria deve usar unicamente o carregador genuíno da SIKU. Inspecione o carregador e a bateria regularmente para detetar eventuais danificações. Peças defeituosas não devem ser usadas mais.

Nunca tente carregar uma bateria danificada ou usá-la para brincar. A bateria e o carregador aquecem durante o processo de carregamento. Nunca use o carregador pousado sobre superfícies incendiáveis ou objetos facilmente inflamáveis. Se a bateria aquecer muito durante o carregamento, deve interromper de imediato o processo de carregamento. Observe sempre a polaridade correta das baterias e pilhas. A não observação pode provocar a danificação da bateria ou pilha ou a saída de líquido. Evite qualquer contato da pele ou dos olhos com o interior das baterias ou pilhas.

Reparações indevidamente efetuadas ou alterações construtivas (desmontagem de peças genuínas, montagem de peças não aprovadas, alterações do sistema eletrónico etc.) podem implicar perigos para os utilizadores e originam a perda de quaisquer direitos à garantia.

3. Explicação dos principais componentes

3.1 Veículos

A carroçaria metálica SIKU e as impressões de alta qualidade caraterizam os carros de corrida. O chassis com suspensão integral, a caixa de transmissão diferencial, os faróis fieis ao original e a inovadora técnica de sensores cromáticos são caraterísticas técnicas especiais.

3.2 Sensor cromático

Na frente da parte de baixo do chassis do veículo encontra-se um sensor cromático que rastreia continuamente a cor do piso quando está ligado. As cores da pista SIKU foram especificamente adaptadas aos veículos. O sensor identifica durante a circulação as diferentes cores e desencadeia então as respectivas reações:

Exemplos:

Piso cinzento = condução proporcional
(regulação contínua dos comandos de direção e condução)

Piso azul = simulação de aquaplanagem
(o veículo entra em derrapagem)

Piso verde = simulação de faixa de relvado
(o veículo abranda velocidade)

Piso amarelo = simulação do turbo
(breve impulso turbo)

(Reservado o direito a alterações)

Quando os veículos circulam numa pista SIKU, o utilizador pode decidir se deseja ligar ou não o sensor cromático.

> Calibragem do sensor cromático: ver ponto nr. 7.

3.3. Condução livre

Uma caraterística especial dos veículos é a sua capacidade de condução livre, ou seja, as miniaturas *SIKU racing* conseguem circular também fora da pista, sobre muitos pisos diferentes (p.ex. parquet, laminados), permitindo assim uma flexibilidade máxima para brincar.

3.4 Trocar pneus

O comportamento dinâmico dos carros de corrida deixa-se otimizar trocando as rodas. Para isso, o kit disponibiliza para cada veículo já 3 conjuntos de pneus diferentes. A cor da jante indica o grau de dureza dos pneus.

vermelho = brando

verde = médio

azul = duro

Pneus brandos no eixo dianteiro garantem sobretudo nas curvas uma maior aderência. Pneus duros no eixo traseiro permitem, p.ex., fazer derrapagens sobre o parquet.
Ao combinar pneus de diferente dureza resultam ainda mais alternativas para explorar.
Para trocar as rodas utilize somente a chave de roda juntamente fornecida.

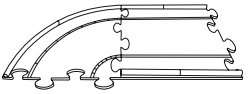
> Instruções para trocar os pneus: ver página 144 / **A.**

3.5 Caixa de 4 velocidades

Os modelos dispõem de quatro níveis de velocidade que permitem ajustar a velocidade à perícia do condutor.

> Mudar velocidades: ver ponto nr. 6.

3.6 Pista



O kit de iniciação *SIKU*racing revoluciona a pista de corridas clássica: As miniaturas *SIKU*racing podem ser largadas numa pista sem ranhuras, permitindo uma condução eficaz e autêntica. As peças de pista do tamanho 40 x 40 cm, que complementam o funcionamento integral do novo sistema, deixam-se juntar facilmente e podem ser equipadas com guard rails. O material da pista pode ser calcado e é flexível e robusto. Para assegurar a estabilidade dos guard rails de forma duradeira, estas podem ser prendidos com os respectivos fixadores.

> Montar a pista: ver página 144 – 145 / **B + D.**

4. Antes de colocar em serviço

Antes de começar a brincar é preciso carregar as baterias no carregador, ligando o cabo USB juntamente fornecido. Em alternativa é possível carregar as baterias através de pilhas (recarregáveis) do tipo "AA". Pilhas não recarregáveis não devem ser carregadas. As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de pô-las a carregar. Não usar diferentes tipos de pilha ao mesmo tempo ou misturar pilhas novas com velhas

4.1 Carregar a bateria

> Instruções para carregar a bateria: ver página 145 / **C.**

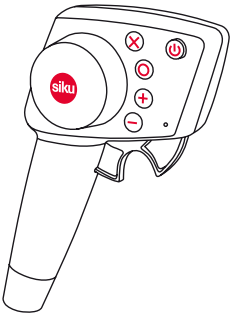
INFORMAÇÃO:
O veículo assinala mediante o piscar rápido dos seus faróis que a tensão da bateria é insuficiente. A bateria então deve ser carregada. Descargas eletrostáticas podem provocar falhas de funcionamento. Para continuar o processo de carregamento normalmente, atuar de novo no botão do carregador.

4.2 Módulo RC

O módulo RC trabalha com tecnologia de radiofrequência a 2,4 GHz que, de acordo com os mais recentes conhecimentos, não causa danos à saúde se for corretamente usada. A potência de transmissão deste produto é significativamente inferior à potência máxima permitida por lei.
As pilhas / pilhas recarregáveis necessárias para o funcionamento do módulo RC (2 x tipo AAA) não estão incluídas. Por favor observe a marcação acerca da disposição e do posicionamento das pilhas no compartimento das pilhas.
Os contatos eléctricos do módulo RC não devem ser ligados em curto- circuito.
Embora o sistema de rádio seja bastante robusto não é possível excluir totalmente eventuais limitações de qualidade por causa das caraterísticas locais ou a operação de outros sistemas de radiofrequência. Um sinal de radiofrequência não ótimo pode levar a uma redução do alcance.

INFORMAÇÃO: A técnica de radiofrequência usada é compatível com os produtos *SIKU*racing e os modelos SIKU**CONTROL32** que são operados com o módulo de rádio- controlo ref. #6899.

5. Iniciar o sistema



A técnica de radiofrequência usada neste produto está equipada com uma rotina que estabelece automaticamente a ligação. O módulo RC e as miniaturas ficam interligados de forma autónoma e não causam interferências noutras miniaturas *SIKU**racing*** e SIKU**CONTROL32**. Para pôr as miniaturas em funcionamento siga por favor este procedimento:

1. Ligue a miniatura levando o interruptor que se encontra no fundo do veículo até à posição **"ON".** Quando os faróis do veículo começam a piscar, está pronto para estabelecer a ligação.

2. Ligue o módulo RC atuando na tecla ⏻.

3. A ligação entre a miniatura e o módulo RC será estabelecida. Este processo pode demorar até cinco (5) segundos.

4. A ligação entre o módulo RC e o veículo está estabelecida quando os faróis dianteiros e traseiros da miniatura acendem e a luz de aviso no comando ficar acesa com luz permanente. A miniatura então ficou memorizada e pronta para uso no módulo RC, e pode então ser controlada com este comando.

5. A diversão pode começar.

INFORMAÇÃO: A ligação entre o módulo RC e a miniatura é terminada atuando na tecla ⏻ do módulo RC. A miniatura é apagada na memória interna do módulo. Para a seguinte sessão com o sistema, a ligação precisa ser restabelecida, começando novamente com o passo nr. 1 acima. Para impedir uma operação não prevista das miniaturas deve remover as respetivas baterias / pilhas recarregáveis (carregadas / descarregadas) depois de acabar de brincar.

6. Caixa de 4 velocidades

A caixa de velocidades dispõe de 4 velocidades de marcha à frente que permitem conduzir com velocidades diferentes. Cada vez que o sistema é iniciado, fica definido por defeito a 2ª velocidade. Através das teclas ✚ e ━ do comando pode selecionar a velocidade e adaptar assim a sua velocidade de condução. Para poder usar a marcha atrás deve premir o manípulo acelerador do comando para fora.

7. Sensor cromático

Ligar o sensor cromático

O sensor pode ser ligado ou desligado quando se está a brincar. Para ligar, prima por favor a tecla O do módulo RC. A prontidão do sensor é assinalada através do acender permanente do diodo emissor de luz (LED) que se encontra diretamente à frente do sensor.

Calibrar o sensor cromático

Se o sensor cromático da miniatura não reagir coerentemente às diferentes cores, existe a possibilidade de calibrá-lo, 1x por cada sessão, numa superfície de pista cinzenta:

1. Estando o diodo emissor de luz (LED) aceso, prima simultaneamente as teclas ✕ e O. Os faróis agora começam a piscar de forma alternada entre a parte de frente e trás do veículo.

2. Coloque o veículo em posição central na área cinzenta da pista e prima novamente em simultâneo as teclas ✕ e O.

3. O veículo está recalibrado quando os faróis param de piscar e pode ser usado como de costume depois.

Atenção! A calibragem apenas pode ser efetuada uma vez em cada sessão de brincar. Se isso não funcionar de forma impecável, desligue o veículo totalmente (botão On / Off) e repita o processo.

8. Alinhamento da direção

Se a miniatura já não conseguir circular direito em linha reta, pode proceder da seguinte maneira para ajustar a direção novamente:

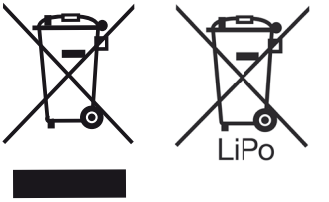
1. Ligue o veículo colocando o interruptor na posição **"ON".**
2. Prima as teclas ✕ e − do módulo RC e mantenha-as premidas.
3. Ligue o módulo RC atuando na tecla ⏻.
4. Solte as teclas somente quando estiver estabelecida a ligação entre a miniatura e o módulo RC (acender dos faróis com luz permanente).
5. Ajuste agora a circulação em linha reta através das teclas ○ e +. (dica: circular em sentido à frente durante o alinhamento)
6. Desligue a miniatura e o módulo RC.
7. Para brincar normalmente, ligue o sistema como de costume.

9. Manutenção e limpeza

Para a limpeza e a conservação dos produtos SIKU deve utilizar somente panos de limpeza secos e livres de pó.
No sentido de assegurar o nível de segurança construtivo das miniaturas a longo prazo, uma pessoa adulta deveria inspecioná-las com regularidade quanto à existência de danos visíveis.

10. Eliminação de equipamentos elétricos usados

No fim da sua vida útil, estes produtos não devem ser deitados no lixo doméstico mas sim levados a um ponto de recolha de equipamentos elétricos e eletrónicos. O símbolo colocado no produto, nas instruções de uso ou na embalagem refere a esta obrigação. Os materiais são reaproveitáveis conforme indicado na sua identificação. Através da reutilização, da reciclagem dos materiais ou de outras formas de aproveitamento dos aparelhos usados presta um contributo importante para a proteção do meio ambiente. Por favor contate a administração local para conhecer os pontos de recolha de resíduos disponíveis na sua área de residência.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

GR

Πίνακας περιεχομένων:

1. Περιεχόμενο συσκευασίας 2
2. Υποδείξεις ασφαλείας 54
3. Επεξήγηση των κύριων στοιχείων
   - 3.1 Οχήματα 55
   - 3.2 Αισθητήρας χρώματος 55
   - 3.3 Ελεύθερη οδήγηση 55
   - 3.4 Αλλαγή ελαστικών 56
   - 3.5 Κιβώτιο 4 ταχυτήτων 56
   - 3.6 Πίστα 56
4. Πριν από τη χρήση
   - 4.1 Φόρτιση της μπαταρίας 56
   - 4.2 Τηλεχειριστήριο 56
5. Εκκίνηση συστήματος 57
6. Κιβώτιο 4 ταχυτήτων 57
7. Αισθητήρας χρώματος 57
8. Ρύθμιση οδήγησης 58
9. Συντήρηση και καθαρισμός 58
10. Απόρριψη παλαιών ηλεκτρικών εξαρτημάτων 58

Συγχαρητήρια,

για την αγορά αυτού του μοντέλου υψηλής ποιότητας από την SIKU.
Παρακαλούμε να διαβάσετε προσεκτικά αυτές τις οδηγίες προτού χρησιμοποιήσετε τα μοντέλα. Στις επόμενες σελίδες σας παρουσιάζουμε τις απαιτούμενες υποδείξεις ασφαλείας και συμβουλές για τη χρήση και συντήρηση των προϊόντων.

Φυλάξτε καλά τις παρούσες οδηγίες για μελλοντική αναφορά και ενδεχόμενες αξιώσεις εγγύησης!

Καλή διασκέδαση με το *SIKU**racing*** σας εύχεται

Η ομάδα SIKU

Σημαντικές υποδείξεις

Μετά την αφαίρεση από τη συσκευασία ελέγξτε το περιεχόμενο για πληρότητα και ζημιές μεταφοράς. Αν υπάρχει κάποιο πρόβλημα, απευθυνθείτε στον έμπορό σας.
Τα προϊόντα *SIKU**racing*** κατασκευάζονται σύμφωνα με τις πιο σύγχρονες προδιαγραφές ασφαλείας και υπόκεινται σε συνεχή ποιοτικό έλεγχο. Χρησιμοποιούμε τα αποτελέσματα ενδεχόμενων αξιολογήσεων για τη συνεχή βελτίωση των προϊόντων μας. Με την επιφύλαξη αλλαγών στη σχεδίαση και την τεχνολογία.

2. Γενικές υποδείξεις ασφαλείας

Προσοχή! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών (3 ετών). Κίνδυνος ασφυξίας από την κατάποση μικρών εξαρτημάτων. Σε περίπτωση κατάποσης της μπαταρίας αναζητήστε αμέσως ιατρική βοήθεια!
Η λειτουργία παιχνιδιού με τα μοντέλα επιτρέπεται να ξεκινήσει μόνο, αφού τα μοντέλα και τα τηλεχειριστήρια έχουν ελεγχθεί και τεθεί σε λειτουργία από έναν ενήλικα. Παρόλο που κατά την ενδεδειγμένη χρήση του μοντέλου αποκλείονται σε μεγάλο βαθμό ενδεχόμενοι κίνδυνοι για τα παιδιά, θα πρέπει να επιβλέπετε τη λειτουργία παιχνιδιού. Άτομα με περιορισμένες σωματικές, πνευματικές ή κινητικές ικανότητες ή άτομα με άγνοια και απειρία, που πρόκειται να παίξουν με προϊόντα της SIKU, θα πρέπει πριν από την έναρξη του παιχνιδιού να ενημερωθούν από ένα άτομο, το οποίο είναι υπεύθυνο για αυτά.

Προστατέψτε τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα από την υγρασία! Μην βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες σύνδεσης.

Υποδείξεις ασφαλείας για το όχημα και το τηλεχειριστήριο

Τα μοντέλα πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο για τον προβλεπόμενο σκοπό, δηλ. ως παιχνίδι σε κλειστούς και στεγνούς χώρους.
Οποιαδήποτε άλλη χρήση (π.χ. κοντά σε πλαγιές, σκάλες, δρόμους, σιδηροδρομικούς σταθμούς, ύδατα, αερόθερμα, λιμνάζοντα νερά, σκάμματα κ.λπ.) δεν επιτρέπεται και πιθανόν να ενέχει κινδύνους.
Ο κατασκευαστής δεν ευθύνεται για ζημιές, που οφείλονται σε μη ενδεδειγμένη χρήση.
Προσέξτε ότι το μοντέλο δεν πρέπει να σηκώνεται ποτέ από το έδαφος, όσο περιστρέφονται ακόμα οι τροχοί. Διατηρείτε τα δάχτυλα, μαλλιά ή φαρδιά ρούχα μακριά από τους κινητήριους τροχούς, όταν το μοντέλο είναι ενεργοποιημένο (διακόπτης λειτουργίας στη θέση «ON»).
Μετά τη λειτουργία παιχνιδιού αφαιρέστε την μπαταρία από το όχημα.
Άδειες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το τηλεχειριστήριο! Ξεβιδώστε τη βίδα στην κάτω πλευρά του τηλεχειριστηρίου για να απομακρύνετε το καπάκι της θήκης μπαταριών και αφαιρέστε τις μπαταρίες. Κατά την τοποθέτηση καινούργιων μπαταριών προσέξτε την πόλωση των μπαταριών που υποδεικνύεται στη θήκη μπαταριών. Για τη λειτουργία παιχνιδιού πρέπει να κλείσετε ξανά τη θήκη μπαταριών.

Υποδείξεις ασφαλείας για την μπαταρία και το φορτιστή

Η αλλαγή των μπαταριών και των επαναφορτιζόμενων μπαταριών καθώς και η φόρτιση των επαναφορτιζόμενων μπαταριών και ο χειρισμός του φορτιστή πρέπει να γίνονται μόνο από ενήλικα άτομα.
Ο φορτιστής δεν αποτελεί μέρος του παιχνιδιού και συνεπώς δεν αποτελεί μέρος της πιστοποίησης ελεγμένης ασφάλειας GS. Λάβετε υπόψη, ότι από τη φυσική επιθυμία για παιχνίδι και τον έντονο χαρακτήρα του χρήστη μπορεί να προκύψουν απρόβλεπτες καταστάσεις, για τις οποίες δεν ευθύνεται ο κατασκευαστής.
Για τη φόρτιση της μπαταρίας πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο ο αυθεντικός φορτιστής SIKU. Ελέγχετε το φορτιστή και την μπαταρία τακτικά για ζημιές. Μην συνεχίζετε να χρησιμοποιείτε εξαρτήματα που έχουν υποστεί ζημιά.

Μην προσπαθείτε ποτέ να φορτίσετε μια ελαττωματική μπαταρία ή να τη χρησιμοποιήσετε για το παιχνίδι. Κατά τη διαδικασία φόρτισης ζεσταίνονται η μπαταρία και ο φορτιστής. Ποτέ μην χρησιμοποιείτε το φορτιστή πάνω σε εύφλεκτες επιφάνειες ή δίπλα από εύφλεκτα αντικείμενα. Αν η μπαταρία ζεσταθεί υπερβολικά κατά τη φόρτιση, διακόψτε αμέσως τη διαδικασία φόρτισης. Επίσης προσέξτε τη σωστή πόλωση των επαναφορτιζόμενων μπαταριών και των μπαταριών. Διαφορετικά μπορεί να προκληθεί διαρροή της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας ή των μπαταριών. Το περιεχόμενο της μπαταρίας δεν πρέπει να έρθει σε επαφή με το δέρμα ή τα μάτια.

Σε περίπτωση μη ενδεδειγμένων επισκευών και κατασκευαστικών μετατροπών (αποσυναρμολόγηση αυθεντικών εξαρτημάτων, τοποθέτηση μη εγκεκριμένων εξαρτημάτων, αλλαγές στο ηλεκτρονικό κύκλωμα κ.λπ.) ακυρώνεται η εγγύηση και μπορεί να προκύψουν κίνδυνοι για το χρήστη.

3. Επεξήγηση των κύριων στοιχείων

3.1 Οχήματα

Χαρακτηριστικό γνώρισμα των αγωνιστικών οχημάτων είναι το μεταλλικό αμάξωμα SIKU με επιγραφές υψηλής ποιότητας. Στα ιδιαίτερα τεχνικά χαρακτηριστικά περιλαμβάνονται το πλαίσιο πλήρους ανάρτησης με διαφορικό, ο φωτισμός που αποτελεί πιστή αντιγραφή του πρωτοτύπου και η πρωτοποριακή τεχνολογία με αισθητήρα χρώματος.

3.2 Αισθητήρας χρώματος

Στην κάτω πλευρά του πλαισίου οχήματος υπάρχει στην μπροστινή περιοχή ένας αισθητήρας χρώματος, ο οποίος σε ενεργοποιημένη κατάσταση ανιχνεύει συνεχώς το χρώμα της επιφάνειας οδοστρώματος. Τα χρώματα της πίστας SIKU είναι ειδικά προσαρμοσμένα στο όχημα. Κατά τη οδήγηση ο αισθητήρας αναγνωρίζει τα διάφορα χρώματα και ενεργοποιεί αντίστοιχες αντιδράσεις του οχήματος.

Παραδείγματα:

Γκρι επιφάνεια	=	Αναλογική οδήγηση (συνεχής ρύθμιση διεύθυνσης και οδήγησης)
Μπλε επιφάνεια	=	Προσομοίωση υδρολίσθησης (το όχημα γλιστράει)
Πράσινη επιφάνεια	=	Προσομοίωση λωρίδας πρασίνου (το όχημα κινείται πιο αργά)
Κίτρινη επιφάνεια	=	Προσομοίωση τούρμπο (σύντομη ώθηση τούρμπο)

(με την επιφύλαξη αλλαγών)

Όταν τα οχήματα βρίσκονται πάνω στην πίστα SIKU, τότε ο χρήστης μπορεί να αποφασίσει, αν θέλει να ενεργοποιήσει τον αισθητήρα χρώματος.

> Καλιμπράρισμα του αισθητήρα χρώματος βλέπε σημείο 7.

3.3 Ελεύθερη οδήγηση

Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των οχημάτων είναι η ελεύθερη οδήγηση, δηλαδή τα μοντέλα *SIKU racing* μπορούν να οδηγηθούν πάνω σε διάφορες επιφάνειες (π.χ. παρκέ, λαμινέιτ) επιτρέποντας έτσι τη μέγιστη δυνατή ευελιξία κατά το παιχνίδι.

3.4 Αλλαγή ελαστικών

Η οδηγική συμπεριφορά των αγωνιστικών αυτοκινήτων μπορεί να βελτιστοποιηθεί με αλλαγή των τροχών. Για αυτό έχετε για κάθε όχημα τρία διαφορετικά σετ ελαστικών στη διάθεσή σας, τα οποία περιλαμβάνονται στη συσκευασία. Το χρώμα της ζάντας δείχνει τους διαφορετικούς βαθμούς σκληρότητας των ελαστικών.

κόκκινο = μαλακό

πράσινο = μεσαίο

μπλε = σκληρό

Τα μαλακά ελαστικά στον μπροστινό άξονα δίνουν καλύτερο κράτημα ειδικά στις στροφές. Τα σκληρά ελαστικά στον πίσω άξονα επιτρέπουν το σπινάρισμα π.χ. πάνω σε παρκέ.
Συνδυάζοντας ελαστικά με διαφορετικούς βαθμούς σκληρότητας προκύπτουν και άλλες δυνατότητες παιχνιδιού.
Χρησιμοποιείτε για την αλλαγή των διαφόρων σετ ελαστικών μόνο το συνοδευτικό σταυρόκλειδο.

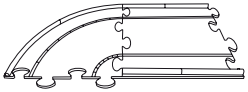
> Οδηγίες για την αλλαγή ελαστικών βλέπε σελίδα 144 / **A.**

3.5 Κιβώτιο 4 ταχυτήτων

Τα μοντέλα διαθέτουν τέσσερις ταχύτητες, με τις οποίες μπορεί να προσαρμοστεί η ταχύτητα οδήγησης στις ικανότητες του οδηγού.

> Αλλαγή ταχυτήτων βλέπε σημείο 6.

3.6 Πίστα



Με αυτό το βασικό σετ *SIKU**racing*** ανοίγουν νέοι δρόμοι για την κλασική πίστα: χωρίς ράγες, εντυπωσιακά, αυθεντικά, έτσι οδηγούν τα μοντέλα *SIKU**racing*** στην πίστα. Τα τμήματα πίστας 40 x 40 cm που συνδέονται εύκολα μεταξύ τους και διαθέτουν προαιρετικά κιγκλιδώματα ολοκληρώνουν τη λειτουργία του νέου συστήματος παιχνιδιού. Το υλικό της πίστας είναι ανθεκτικό στα πατήματα, εύκαμπτο και στιβαρό. Για να παραμείνουν σταθερά τα κιγκλιδώματα, μπορούν να στερεωθούν με τις τάπες στερέωσης.

> Συναρμολόγηση της πίστας βλέπε σελίδα 144 –145 / **B + D.**

4. Πριν από τη χρήση

Πριν από τη λειτουργία παιχνιδιού φορτίστε τις μπαταρίες στο φορτιστή χρησιμοποιώντας το συνοδευτικό καλώδιο USB. Προαιρετικά μπορούν να φορτιστούν οι μπαταρίες με (επαναφορτιζόμενες) μπαταρίες τύπου «AA». Μην φορτίζετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Αφαιρέστε τις επαναφορτιζόμενες μπαταρίες από το παιχνίδι, προτού τις φορτίσετε. Μην χρησιμοποιείτε μαζί μπαταρίες διαφορετικού τύπου ή καινούργιες και χρησιμοποιημένες μπαταρίες.

4.1 Φόρτιση της μπαταρίας

> Οδηγίες για τη φόρτιση της μπαταρίας βλέπε σελίδα 145 / **C.**

ΥΠΟΔΕΙΞΗ:
Μια πολύ χαμηλή τάση της μπαταρίας υποδεικνύεται από το όχημα με γρήγορο αναβόσβημα των φώτων. Η μπαταρία πρέπει να φορτιστεί. Λόγω της εκφόρτισης στατικού ηλεκτρισμού μπορεί να προκληθούν δυσλειτουργίες. Πατώντας ξανά το μπουτόν στο φορτιστή η διαδικασία φόρτισης συνεχίζεται κανονικά.

4.2 Τηλεχειριστήριο

Το τηλεχειριστήριο λειτουργεί με τεχνολογία 2,4 GHz, η οποία σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα και κάτω από ενδεδειγμένη χρήση δεν εγκυμονεί κινδύνους για την υγεία. Αυτό το μοντέλο χρησιμοποιεί σημαντικά πιο χαμηλή ισχύ εκπομπής από τη μέγιστη επιτρεπόμενη από το νόμο.
Οι απαιτούμενες για τη λειτουργία του τηλεχειριστηρίου μπαταρίες / επαναφορτιζόμενες μπαταρίες (2 x τύπου AAA) δεν περιλαμβάνονται στη συσκευασία. Προσέξτε τη σήμανση για την τοποθέτηση και θέση των μπαταριών στη θήκη μπαταριών.
Μην βραχυκυκλώνετε τις επαφές του τηλεχειριστηρίου.
Παρόλο που το χρησιμοποιούμενο ασύρματο σύστημα είναι ιδιαίτερα ασφαλές έναντι παρεμβολών, δεν μπορεί να αποκλειστεί τελείως πιθανή επίδραση του ραδιοσήματος από τις συνθήκες του χώρου και άλλα ασύρματα συστήματα. Όταν επηρεάζεται το ραδιοσήμα μπορεί να μειωθεί η εμβέλεια του σήματος.

ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Η χρησιμοποιούμενη ασύρματη τεχνολογία είναι συμβατή με τα μοντέλα *SIKU**racing*** και SIKU**CONTROL32**, που λειτουργούν με το τηλεχειριστήριο με κωδ. πρ. #6899.

5. Εκκίνηση συστήματος

Η ασύρματη τεχνολογία που χρησιμοποιείται σε αυτά τα μοντέλα διαθέτει λειτουργία αυτόματης σύνδεσης. Το τηλεχειριστήριο και τα μοντέλα συνδέονται αυτόματα και δεν δημιουργούν παρεμβολές σε άλλα μοντέλα *SIKU**racing*** και SIKU**CONTROL32**. Για την έναρξη λειτουργίας των μοντέλων ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία:

1. Ενεργοποιήστε το μοντέλο, ρυθμίζοντας το διακόπτη στην κάτω πλευρά του οχήματος στη θέση **«ON»**. Όταν αναβοσβήνουν τα φώτα του οχήματος, το όχημα είναι έτοιμο να συνδεθεί.

2. Ενεργοποιήστε το τηλεχειριστήριο πατώντας το πλήκτρο ⏻.

3. Γίνεται σύνδεση ανάμεσα στο μοντέλο και το τηλεχειριστήριο. Αυτή η διαδικασία μπορεί να διαρκέσει έως πέντε (5) δευτερόλεπτα.

4. Η σύνδεση ανάμεσα στο τηλεχειριστήριο και το όχημα έχει δημιουργηθεί, όταν τα φώτα στο μπροστινό και πίσω μέρος του μοντέλου και η ενδεικτική λυχνία στο τηλεχειριστήριο ανάβουν συνεχώς. Το έτοιμο για λειτουργία μοντέλο είναι αποθηκευμένο στο τηλεχειριστήριο και ελέγχεται μόνο μέσω του συγκεκριμένου τηλεχειριστηρίου.

5. Η διασκέδαση ξεκινάει.

ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Πατώντας το πλήκτρο ⏻ στο τηλεχειριστήριο, η σύνδεση ανάμεσα στο τηλεχειριστήριο και το μοντέλο τερματίζεται. Το μοντέλο διαγράφεται από την εσωτερική μνήμη. Κατά την επόμενη εκκίνηση του συστήματος πρέπει να επαναλάβετε την παραπάνω δημιουργία σύνδεσης ξεκινώντας από το βήμα 1. Για να αποκλειστεί μια ανεξέλεγκτη λειτουργία των μοντέλων, οι μπαταρίες (φορτισμένες / αποφορτισμένες) πρέπει να αφαιρούνται από τα μοντέλα μετά το τέλος της λειτουργίας παιχνιδιού.

6. Κιβώτιο 4 ταχυτήτων

Το κιβώτιο ταχυτήτων διαθέτει 4 ταχύτητες εμπροσθοπορείας, που επιτρέπουν διαφορετικές ταχύτητες οδήγησης. Με κάθε νέα έναρξη λειτουργίας είναι προεπιλεγμένη η 2η ταχύτητα. Με τα πλήκτρα + και − στο τηλεχειριστήριο μπορείτε να επιλέξετε τις ταχύτητες και έτσι να ρυθμίσετε την επιθυμητή ταχύτητα οδήγησης. Για να χρησιμοποιήσετε την όπισθεν μετακινήστε το χειρόγκαζο του τηλεχειριστηρίου μακριά από εσάς.

7. Αισθητήρας χρώματος

Ενεργοποίηση αισθητήρα χρώματος

Ο αισθητήρας μπορεί να ενεργοποιηθεί κατά τη διάρκεια της λειτουργίας παιχνιδιού. Πατήστε το πλήκτρο O στο τηλεχειριστήριο. Όταν ο αισθητήρας είναι έτοιμος για λειτουργία ανάβει συνεχώς η φωτοδίοδος (LED), που βρίσκεται ακριβώς μπροστά από τον αισθητήρα.

Καλιμπράρισμα αισθητήρα χρώματος

Όταν ο αισθητήρας χρώματος δεν αντιδράει στις διάφορες αποχρώσεις, μπορεί να καλιμπραριστεί 1 φορά ανά λειτουργία παιχνιδιού πάνω στην γκρι επιφάνεια της πίστας:

1. Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ✕ και O με ενεργοποιημένο αισθητήρα χρώματος (η LED ανάβει). Τα μπροστινά και πίσω φώτα του οχήματος αναβοσβήνουν εναλλάξ.

2. Τοποθετήστε το όχημα στο κέντρο της γκρι επιφάνειας της πίστας και πατήστε ξανά ταυτόχρονα τα πλήκτρα ✕ και O.

3. Όταν τα φώτα σταματήσουν να αναβοσβήνουν, το όχημα έχει καλιμπραριστεί και μπορεί να χρησιμοποιηθεί κανονικά.

Προσοχή! Το καλιμπράρισμα μπορεί να γίνει μόνο μία φορά ανά λειτουργία παιχνιδιού. Αν δεν λειτουργεί σωστά, απενεργοποιήστε εντελώς το όχημα (διακόπτης On / Off) και επαναλάβετε τη διαδικασία.

8. Ρύθμιση οδήγησης

Όταν το μοντέλο δεν κινείται πλέον σε ευθεία, μπορείτε να ρυθμίσετε το σύστημα διεύθυνσης ως εξής:

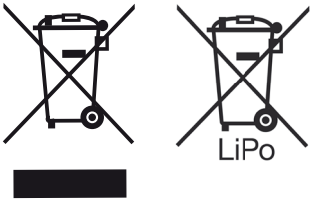
1. Ενεργοποιήστε το όχημα, ρυθμίζοντας το διακόπτη στη θέση **«ON»**.
2. Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ✕ και − στο τηλεχειριστήριο και κρατήστε τα πατημένα.
3. Ενεργοποιήστε το τηλεχειριστήριο πατώντας το πλήκτρο ⏻.
4. Αφήστε τα πλήκτρα μόνο, όταν έχει δημιουργηθεί η σύνδεση ανάμεσα στο μοντέλο και το τηλεχειριστήριο (οι προβολείς ανάβουν συνεχώς).
5. Ρυθμίστε την ευθεία πορεία με τα πλήκτρα ○ και +. (Συμβουλή: κατά τη ρύθμιση να οδηγείτε ευθεία μπροστά)
6. Απενεργοποιήστε το μοντέλο και το τηλεχειριστήριο.
7. Για την κανονική χρήση του παιχνιδιού ενεργοποιήστε το ξανά κανονικά.

9. Συντήρηση και καθαρισμός

Για τον καθαρισμό και τη φροντίδα των προϊόντων SIKU χρησιμοποιείτε αποκλειστικά στεγνά πανιά καθαρισμού χωρίς σκόνη.
Για να διατηρηθεί το προβλεπόμενο από τον κατασκευαστή επίπεδο ασφάλειας αυτού του μοντέλου, το μοντέλο πρέπει να ελέγχεται τακτικά από ένα ενήλικο άτομο για ορατές ζημιές.

10. Απόρριψη παλαιών ηλεκτρικών εξαρτημάτων

Τα συγκεκριμένα προϊόντα μετά το τέλος ζωής τους δεν πρέπει να απορρίπτονται στα κοινά οικιακά απορρίμματα, αλλά πρέπει να παραδίδονται σε ένα σημείο συλλογής για την ανακύκλωση ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών. Αυτό υποδεικνύεται από το σύμβολο πάνω στο προϊόν, στις οδηγίες χρήσης ή στη συσκευασία. Τα υλικά κατασκευής ανακυκλώνονται σύμφωνα με τη σήμανση που φέρουν. Μέσω της ανακύκλωσης, της υλικής αξιοποίησης ή άλλων μορφών αξιοποίησης παλαιών συσκευών συμβάλλετε ενεργά στην προστασία του περιβάλλοντος Παρακαλούμε πληροφορηθείτε από την τοπική διοίκηση για το αρμόδιο σημείο απόρριψης.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Indhold:

1. Pakkens indhold 2
2. Sikkerhedsanvisninger 59
3. Forklaring af hovedkomponenterne
   - 3.1 Biler 60
   - 3.2 Farvesensor 60
   - 3.3 Fri kørsel 60
   - 3.4 Dækskift 61
   - 3.5 4-trins gearskift 61
   - 3.6 Racerbane 61
4. Før idriftsættelse
   - 4.1 Opladning af batteriet 61
   - 4.2 Fjernstyring 61
5. Systemstart 62
6. 4-trins gearskift 62
7. Farvesensor 62
8. Justering af styringen 63
9. Vedligeholdelse og rengøring 63
10. Bortskaffelse af elektronikaffald 63

Tillykke

med dit køb af denne førsteklasses modelracerbane fra SIKU.
Vi beder dig læse betjeningsvejledningen grundigt igennem inden du tager modellerne i brug. På de følgende sider vil vi give dig de nødvendige sikkerhedsanvisninger og tip vedrørende anvendelse og vedligeholdelse af produkterne.

Opbevar denne vejledning omhyggeligt, dels til oplysning, dels med henblik på eventuelle garantikrav.

Og nu ønskes du god fornøjelse med *SIKU**racing*** af

dit SIKU Team.

Vigtige henvisninger

Tjek efter udpakningen om indholdet er komplet og fri for transportskader. Hvis der er noget der ikke er i orden, skal du henvende dig til forhandleren.
*SIKU**racing***-produkter bliver konstrueret efter sikkerhedsforskrifternes aktuelle stand og produceret under konstant overvågning af kvaliteten. Den viden vi har opnået derved, lader vi påvirke vores udviklingsarbejde. Vi forbeholder os ret til ændringer af teknik og design.

2. Generelle sikkerhedsanvisninger

Bemærk: Ikke egnet til børn under 36 måneder (3 år). Fare for kvælning på grund af små dele som barnet kan få galt i halsen. Ved slugning af et batteri skal man straks søge lægehjælp!
Sørg for at legen med modellerne først begynder efter at modellerne og fjernstyringsmodulerne er blevet kontrolleret og taget i brug af en voksen. Selv om fare for børn i vidt omfang er udelukket ved den tilsigtede anvendelse af modellerne, bør man holde øje med legen. Personer som har indskrænkede legemlige, mentale eller motoriske evner eller utilstrækkelig viden eller erfaring, og som skal lege med SIKU-produkter, skal forinden instrueres af en person som er ansvarlig for dem.

Elektroniske komponenter skal beskyttes mod fugt! Tilslutningsklemmer må ikke kortsluttes.

Sikkerhedsanvisninger for biler og fjernstyring

Modellerne må kun anvendes til den tilsigtede anvendelse, dvs. som legetøj i lukkede og tørre rum.
Enhver anden anvendelse (f.eks. i nærheden af skråninger, trapper, gader, jernbaneanlæg, vandløb, varmluftblæsere, vandpytter, sandkasser osv.) er forbudt og muligvis forbundet med fare.
Producenten kan ikke gøres ansvarlig for skader der opstår som følge af ikke-tilsigtet anvendelse.
Bemærk at modellen aldrig må løftes op fra underlaget mens hjulene stadig drejer rundt. Fingre, hår og løst tøj må ikke komme i nærheden af drivhjulene når modellen er tændt (afbryderen er i position ON).
Efter kørslen skal man tage batterierne ud af bilerne.
Afladede batterier skal tages ud af fjernstyringen. Løsn skruen på undersiden af fjernstyringen så batteridækslet kan fjernes, og tag batterierne ud. Når du sætter nye batterier i batterirummet, skal du passe på at polerne vender rigtigt. Inden du begynder at køre, skal batteridækslet lukkes igen.

Sikkerhedsanvisninger for batteri og oplader

Udskiftning af batterier samt opladning af batterier og betjening af opladeren må kun udføres af voksne.
Opladeren er ikke en del af legetøjet og dermed heller ikke omfattet af GS-certificeringen. Tænk på at der på grund af brugernes naturlige trang til at lege og deres temperament kan opstå uforudsigelige situationer som udelukker hæftelse fra producentens side.
Til opladning af batterierne må man kun anvende den originale SIKU-oplader. Tjek regelmæssigt opladeren og batterierne for skader. Defekte dele må ikke anvendes.

Forsøg aldrig at oplade et beskadiget batteri eller at anvende det i en modelbil. Under opladningen bliver batteriet og opladeren varme. Anvend aldrig opladeren på brandbare overflader eller i nærheden af let antændelige genstande. Hvis batteriet bliver meget varmt under opladningen, skal du straks afbryde opladningen. Pas desuden altid på at batteriernes poler vender rigtigt. Manglende overholdelse heraf kan medføre beskadigelse af og udsivning af væske fra batterierne. Undgå enhver kontakt mellem batteriets indhold og huden eller øjnene.

Forkert udførte reparationer og konstruktionsmæssige ændringer (demontering af originale dele, montering af ikke-tilladte dele, ændringer i elektronikken osv.) medfører fuldstændigt bortfald af enhver garanti og kan medføre fare for brugeren.

3. Forklaring af hovedkomponenterne

3.1 Biler

Karakteristisk for racerbilerne er SIKU-karosseriet af metal med den flotte dekorering. Den specielle teknik omfatter fuldt affjedret chassis med differentiale, naturtro belysning og den nye farvesensorteknik.

3.2 Farvesensor

På undersiden af den forreste del af køretøjet er der en farvesensor som detekterer farven på kørebanens overflade når den er tændt. Farverne på racerbanen fra SIKU er specielt afstemt til køretøjet. Under kørslen detekterer sensoren de forskellige farver, hvilket udløser tilsvarende reaktioner.

Eksempler:

Overflade grå = Proportional kørsel (trinløst regulerbar styring og kørsel)

Overflade blå = Simulering af akvaplaning (bilen slingrer)

Overflade grøn = Simulering af græs (bilen bliver langsommere)

Overflade gul = Simulering af turbo (kort turboboost)

(Ret til ændringer forbeholdes)

Når bilerne er på SIKU-racerbanen, kan brugeren vælge om han vil tilkoble farvesensoren.

> Kalibrering af farvesensoren: Se afsnit 7.

3.3 Fri kørsel

Noget særligt ved bilerne er den såkaldte frie kørsel, hvilket betyder at *SIKU*racing-modellerne kan køre på forskellige underlag (f.eks. parketgulv og laminat), hvilket giver mulighed for den størst mulige fleksibilitet ved kørslen.

3.4 Dækskift

Bilernes køreegenskaber kan optimeres ved udskiftning af dækkene. Til dette formål er der tre forskellige sæt dæk til hver bil, som er med i leveringen. Den farvede hjulkrans henviser til dækkenes forskellige hårdhedsgrader.

Rød = blødt

Grøn = mellem

Blå = hårdt

Bløde dæk på forhjulene giver et bedre greb, specielt i kurverne. Hårde dæk på baghjulene giver mulighed for at køre drifting på f.eks. et parketgulv.
Kombinationer af dæk med forskellige hårdhedsgrader giver endnu flere muligheder for kørsel.
Til skift mellem de forskellige dæk må man kun anvende den krydsnøgle der er med i pakken.

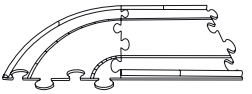
> Vejledning i dækskift: Se side 144 / **A.**

3.5 4-trins gearskift

Modellerne har fire hastighedsniveauer, hvilket gør det muligt at tilpasse hastigheden til kørerens evner.

> Skift mellem gearene: Se afsnit 6.

3.6 Racerbane



Dette startsæt fra *SIKU**racing*** revolutionerer den klassiske modelracerbane: Uafhængigt af skinner, kraftfuldt og autentisk – sådan kan *SIKU**racing***-modelbilerne sendes på banen. De 40 x 40 cm store baneelementer, som er nemme at sætte sammen og forsyne med autoværn, gør det nye system komplet. Det materiale racerbanen er lavet af, kan tåle at blive trådt på og er fleksibelt og robust. For at sikre autoværnenes stabilitet på lang sigt kan man fiksere dem med holdetappe.

> Opbygning af racerbanen: Se side 144 – 145 / **B + D.**

4. Før idriftsættelse

Inden man begynder at køre, skal batterierne oplades med det medleverede USB-kabel i opladeren. Optionelt kan batterierne oplades ved hjælp af (genopladelige) batterier type AA. Batterier som ikke er genopladelige, må ikke oplades. Genopladelige batterier skal tages ud af legetøjet inden de oplades. Batterier af forskellige typer må ikke anvendes sammen, og heller ikke nye og brugte batterier.

4.1 Opladning af batteriet

> Vejledning i opladning af batteriet: Se side 145 / **C.**

HENVISNING:
Bilen signalerer en for lav batterispænding ved at blinke hurtigt med lygterne. Så skal batteriet oplades. Der kan forekomme driftsforstyrrelser på grund af afladning af statisk elektricitet. Efter et nyt tryk på knappen på opladeren fortsætter opladningen på normal vis.

4.2 Fjernstyring

Fjernstyringen arbejder med en trådløs teknologi ved 2,4 GHz som efter vores nuværende viden ikke kan udløse nogen sundhedsmæssige skader ved den tilsigtede anvendelse. Denne models sendeeffekt ligger væsentligt under den lovmæssigt fastlagte maksimumeffekt.
De batterier som er nødvendige til drift af fjernstyringen (2 stk. type AAA), er ikke med i leveringsomfanget. Pas på at vende batterierne rigtigt, som markeret i batterirummet.
Kontakterne i fjernstyringen må ikke kortsluttes.
Selv om det anvendte radiosystem er meget robust over for forstyrrelser, kan forringelser af signalet på grund af rumlige forhold og andre radiosystemer aldrig udelukkes helt. Et radiosignal som ikke er optimalt, kan medføre en forringelse af rækkevidden.

HENVISNING: Den anvendte radioteknik er kompatibel med *SIKU**racing***- og SIKU**CONTROL32**-modeller som styres med fjernstyring artikel-nr. 6899.

5. Systemstart

Den radioteknik der anvendes i disse modeller, er udstyret med en automatisk tilslutningsfunktion. Fjernstyringen og modelbilen etablerer selv forbindelse med hinanden uden at forstyrre andre *SIKU**racing*** – og SIKU**CONTROL32**-modeller. Gennemfør det følgende forløb for sætte modelbilerne i drift:

1. Tænd modelbilen ved at stille kontakten på dens underside i position **ON**. Hvis bilens lygter blinker, er den allerede ved at etablere forbindelse til fjernstyringen.

2. Tænd fjernstyringen ved at trykke på knappen ⏻.

3. Forbindelsen mellem modelbilen og fjernstyringen etableres. Det kan vare op til fem (5) sekunder.

4. Når for- og baglygterne på køretøjet og kontrollampen på fjernstyringen lyser konstant, er forbindelsen mellem fjernstyringen og køretøjet etableret. Modellen er gemt og driftsklar i fjernstyringen og kan styres ved hjælp af denne.

5. Nu kan starten gå til det første løb.

HENVISNING: Når man trykker på knappen ⏻ på fjernstyringen, afbrydes forbindelsen mellem fjernstyringen og modelbilen. Derved bliver bilen slettet fra fjernstyringens hukommelse. Ved den næste start af systemet skal forbindelsen etableres igen fra og med trin 1, som tidligere beskrevet. For at undgå utilsigtet drift af modelbilerne skal man altid fjerne batterierne (opladede eller afladede) når man holder op med at køre.

6. 4-trins gearskift

Gearskiftet har fire fremadgear som giver mulighed for forskellige hastigheder. Ved hver ny idriftsættelse er 2. gear forvalgt. Med knapperne + og − på fjernstyringen kan man skifte gear og dermed vælge den hastighed man ønsker. For at bakke skal man trykke gashåndtaget på fjernstyringen væk fra sig selv.

7. Farvesensor

Aktivering af farvesensor

Farvesensoren kan aktiveres under kørslen. For at gøre det skal man trykke på knappen O på fjernstyringen. Man kan se at sensoren er driftsklar, ved at LED'en lige foran sensoren lyser konstant.

Kalibrering af farvesensor

Hvis bilens farvesensor ikke reagerer på de relevante farvetoner, kan man kalibrere den 1 gang hver gang bilen er sat i drift, på den grå baneoverflade på følgende måde:

1. Tryk på knapperne ✕ og O samtidig mens farvesensoren er tændt (LED'en lyser). Bilen blinker skiftevis med forlygterne og baglygterne.

2. Stil bilen midt på den grå overflade på banen og tryk igen på knapperne ✕ og O samtidig.

3. Så snart lygterne holder op med at blinke, er bilen kalibreret igen og kan anvendes normalt.

Bemærk: Kalibreringen kan kun udføres én gang for hver gang bilen er sat i drift. Hvis dette ikke fungerer helt korrekt, skal du slukke bilen helt (on / off-kontakten) og gentage hele proceduren.

8. Justering af styringen

Hvis bilen ikke længere kører præcist ligeud, kan du selv justere styringen på følgende måde:

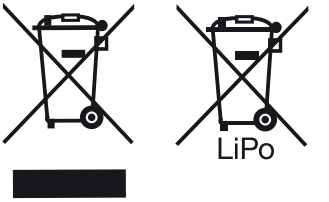
1. Tænd bilen ved at stille kontakten i position **ON**.
2. Tryk på knapperne ✕ og − på fjernstyringen samtidig og hold dem trykket ind.
3. Tænd fjernstyringen ved at trykke på knappen ⏻.
4. Slip først knapperne når forbindelsen mellem bilen og fjernstyringen er etableret (forlygterne lyser konstant).
5. Juster derefter styringen med knapperne O og + indtil bilen kører præcist ligeud. (Tip: Kør fremad mens du justerer styringen).
6. Sluk bilen og fjernstyringen.
7. Tænd dem igen som du plejer, for at begynde at køre normalt.

9. Vedligeholdelse og rengøring

Til rengøring og pleje af SIKU-produkterne må der udelukkende anvendes tørre og støvfrie rengøringsklude. For at det foreskrevne sikkerhedsniveau for denne model skal kunne garanteres på lang sigt, skal modellen regelmæssigt tjekkes af en voksen for synlige skader.

10. Bortskaffelse af elektronikaffald

Disse produkter må ved afslutningen af deres levetid ikke bortskaffes sammen med normalt husholdningsaffald men skal afleveres på en genbrugsstation for affald af elektrisk og elektronisk udstyr. Symbolet på produktet, betjeningsvejledningen eller emballagen henviser til dette. Materialerne er genanvendelige i henhold til deres mærkning. Med genanvendelsen, udnyttelsen af materialerne eller andre former for udnyttelse af gamle apparater yder du et vigtigt bidrag til beskyttelse af vores fælles miljø. Spørg den lokale myndighed hvor du kan bortskaffe affaldet.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
D-58511 Lüdenscheid
Germany

Innholdsfortegnelse:

1. Forpakningsinnhold 2
2. Sikkerhetshenvisninger 64
3. Forklaring av hoveddelene
   - 3.1 Kjøretøyer 65
   - 3.2 Fargesensor 65
   - 3.3 Fri kjøring 65
   - 3.4 Omlegging av dekk 66
   - 3.5 4-gir 66
   - 3.6 Motorbane 66
4. Før igangkjøring
   - 4.1 Opplading av akkumulatoren 66
   - 4.2 Fjernstyringsmodulen 66
5. Systemstart 67
6. 4-gir 67
7. Fargesensor 67
8. Rattjustering 68
9. Vedlikehold og rengjøring 68
10. Deponering av utbrukte elektroniske deler 68

Gratulerer så mye

med kjøpet av denne høyverdige SIKU leketøymodellen. Vi ber deg vennligst lese denne bruksanvisningen nøye før modellene tas i bruk. På de neste sidene får du nødvendig informasjon og råd vedrørende bruk og vedlikehold av produktene.

Vennligst ta godt vare på denne anvisningen til informasjon hhv. for eventuelle garantikrav!

Og nå ønsker vi i *SIKU**racing*** deg mye moro

Ditt SIKU Team

Viktig informasjon

Vennligst kontroller at innholdet er fullstendig og uten transportskader etter at det er pakket ut. Hvis det er noe som gir grunn til reklamasjon, vennligst ta kontakt med din fagforhandler.
*SIKU**racing***-produkter produseres i henhold til sikkerhetsforskriftenes aktuelle stand, og med en kontinuerlig kvalitetskontroll. Resultatene av denne kontrollen inngår i vår utvikling. Med forbehold om tekniske og designmessige endringer.

2. Generelle sikkerhetshenvisniner

Advarsel! Ikke egnet for barn under 36 måneder (3 år). Fare for kvelning på grunn av små deler som kan svelges. Hvis akkuen har blitt svelget oppsøk straks en lege!

Du må forsikre deg om at modellenes lekefunksjon først startes etter at modellene og fjernstyringsmodulene er kontrollert og satt i gang av en voksen person. Selv om farene for barn er stort sett utelukket ved riktig bruk av modellen, bør leken observeres. Personer med reduserte fysiske, psykiske eller motoriske evner eller manglende kunnskap og erfaring, som skal leke med SIKU-produkter, må bli veiledet av en person, som er ansvarlig for dem, før de begynner å leke.

Elektroniske komponenter må beskyttes mot fuktighet! Koblingsklemmene må ikke kortsluttes.

Sikkerhetshenvisninger kjøretøy og håndsender

Modellene må kun brukes til det formålet de er laget for, dvs. som leketøy inne i lukkede og tørre rom.
Enhver annen bruk (f.eks. i nærheten av skråninger, trapper, veier, jernbanestasjoner, vassdrag, vifteovner, vannpytter, sandkasser osv.) er ikke tillatt, og kan muligens medføre farer.
Produsenten er ikke ansvarlig for skader som følge av feil bruk.
Vennligst ta hensyn til at modellen aldri må løftes opp fra gulvet så lenge hjulene går rundt. Fingre, hår og løst sittende klær må ikke komme i nærheten av drivhjulene når modellen er slått på (driftsbryter på "ON").
Ta akkumulatoren ut av kjøretøyet etter lekeaktiviteten.
Tomme batterier må tas ut av håndsenderen! Løsne skruen på håndsenderens underside for å fjerne batteriholderdekselet, og ta ut batteriene. Ta hensyn til polariteten, som er oppgitt i batteriholderen, når du setter inn nye batterier. Før lekeaktiviteten må batteriholderen lukkes igjen.

Sikkerhetshenvisninger for akkumulatoren og oppladingsapparatet

Skifte av batterier og akkumulatorer, oppladingen av akkumulatorene og betjeningen av oppladingsapparatet, må kun utføres av voksne personer.
Oppladingsapparatet er ikke del av leketøyet, og dermed heller ikke del av GS-sertifiseringen. Husk at brukerenes naturlige lekebehov og temperament kan føre til uønskede situasjoner som produsenten ikke kan være ansvalig for.
For å lade akkumulatoren må kun det originale SIKU-oppladingsapparatet brukes. Kontroller oppladingsapparatet og akkumulatoren regelmessig for skader. Defekte deler må ikke brukes.

Du må aldri forsøke å lade en skadet akkumulator eller bruke den til å leke med. Under oppladingen blir akkumulatoren og oppladingsapparatet varme. Oppladingsapparatet må aldri brukes på brennbare overflater eller ved siden av lett antennelige gjenstander. I tilfelle akkumulatoren blir veldig varm under oppladingen må du avslutte oppladingen øyeblikkelig. Ta i tillegg alltid hensyn til akkumulatorens og batterienes riktige polaritet. Hvis det ikke tas hensyn til dette, kan det medføre skade og føre til at akkumulatorene eller batteriene lekker. Ungå enhver hud- og øyekontakt med cellenes innhold.

Hvis det utføres feil reparasjoner eller konstruksjonsmessige endringer (demontering av originaldeler, installasjon av deler som ikke er tillatt, endringer av elektronikken etc.), opphører det fullstendige garantikravet, og det kan oppstå farer for brukeren.

3. Forklaring av hoveddelene

3.1 Kjøretøyer

Karakteristisk for racerbiler er SIKU-metalkarosseriet med høyverdig påtrykk. En av de tekniske spesialitetene er det fullt avfjærete chassiset med differensialgirkasse, den originale belysningen og den utradisjonelle fargesensorteknikken.

3.2 Fargesensor

På undersiden av kjøretøychassiset finnes i det fremre området en fargesensor som i tilkoblet tilstand permanent scanner kjørebaneoverflatens farge. Fargene til SIKU-motorbanen er spesielt avstemt til kjøretøyet. Under kjøringen gjenkjenner sensoren de forskjellige fargene og utløser forskjellige reaksjoner.

Eksempel:

Overflate grå	=	Proporsjonal kjøring (trinnløs regulerbar styring og kjøring)
Overflate blå	=	Simulert vannplaning (kjøretøyet slingrer)
Overflate grønn	=	Simulert midtrabbatt (kjøretøyet senker farten)
Overflate gul	=	Simulert turbo (kortvarig turbostøt)

(med forbehold om endringer)

Når kjøretøyene er på SIKU-motorbanen kan brukeren bestemme om han vil koble til fargesensoren.

> For kalibrering av fargesensoren se punkt 7.

3.3 Fri kjøring

En av kjøretøyenes spesialitet er den frie kjøringen, dvs. at *SIKU**racing*** -modellene kan kjøres på mange forskjellige underlag (f.eks. parkett, laminat), og dermed gjøre leken mest mulig fleksibel.

3.4 Omlegging av dekk

Racerbilenes kjøreegenskap kan optimeres ved å skifte dekkene. Til dette finnes for hvert kjøretøy tre forskjellige dekksett som allerede er inkludert i settet. Den fargelagte hjulkransen gir opplysning om hjulenes forskjellige hardhetsgrad.

rød = myk

grønn = middels

blå = hard

Myke dekk på forakselen sørger for mer grep spesielt i kurvene. Harde dekk på bakakselen gir muligheten for spinning på f.eks. parkett.
Ved å kombinere dekk med forskjellige hardhetsgrader har man enda flere lekemuligheter.
For å skifte de forskjellige dekksettene brukes kun hjulkrysset som følger med i forpakningen.

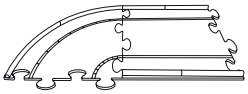
> Bruksanvisning til omlegging av dekk se side 144 / **A.**

3.5 4-gir

Modellene har fire hastighetstrinn som kan brukes for å tilpasse hastigheten til kjørerens ferdigheter.

> For å skifte gir se punkt 6.

3.6 Motorbane



Med dette startsettet fra *SIKU**racing*** revolusjoneres den klassiske motorbanen: uavhengig av sporet, effektfullt, autentisk, på denne måten kan *SIKU**racing***-modellene kjøres ut på banen. De 40 x 40 cm store kjørebanedelene, som enkelt kan settes sammen og utstyres med autovern, kompletterer driften av det nye lekesystemet. Motorbanens materiale tåler mye tråkk, er fleksibel og robust. For å kunne garantere autovernets stabilitet på sikt kan disse festes med brakettpluggene.

> For oppbygning av motorbanen se side 144 – 145 / **B + D.**

4. Før igangkjøring

Før lekeaktiviteten må akkumulatorene lades med de medleverte USB-kablene i oppladingsapparatet. Som alternativ kan akkumulatorene lades ved hjelp av (oppladbare) batterier av typen "AA". Ikke oppladbare batterier må ikke lades opp. Oppladbare batterier må tas ut av leketøyet før de skal lades opp. Ulike batterityper, eller nye og brukte batterier, må ikke brukes sammen.

4.1 Opplading av akkumulatoren

> Bruksanvisning for opplading av akkumulatorene se side 145 / **C.**

HENVISNING:
En akkumulatorspenning, som er for lav, signaliserer kjøretøyet ved at belysningen blinker raskt. Akkumulatoren må da lades. Utladning av statisk elektrisitet kan medføre driftsforstyrrelser. Ved å trykke på nytt tasten på oppladingsapparatet, fortsettes den normale oppladingsprosessen.

4.2 Fjernstyringsmodulen

Fjernstyringsmodulen arbeider med 2,4 Ghz radioteknologi, som, ifølge aktuell viten ikke fremkaller helseskader når apparatet brukes i henhold til bestemmelsene. Den maksimale sendeeffekten ligger langt under den maksimalt tillatte sendeeffekten som er tillatt av myndighetene.
Batteriene / akkulumatorene (2 x type AAA), som er nødvendige for drift av fjernstyringsmodulen, er ikke med i leveringen. Vennligst ta hensyn til merkingen for plasseringen og posisjoneringen av batteriene i batteriholderen.
Kontaktene i fjernstyringsmodulen må ikke kortsluttes.
Selv om radiosystemet som brukes, er veldig sikkert mot forstyrrelser, kan det aldri utelukkes helt en minskning av radiosignalet på grunn av forhold i rommet og andre radiosystemer. Et radiosignal, som ikke fungerer optimalt, kan medføre en forringelse av rekkevidden.

HENVISNING: Radioteknikken som brukes, er kompatibel med *SIKU**racing***- og SIKU**CONTROL32**-modellene som drives med radiofjernstyrings-modulen art.-nr. #6899.

5. Systemstart

Radioteknikken som brukes i disse modellene, er utstyrt med en automatisk forbindelsesoppsett. Fjernstyringsmodulen og modellene kobles til hverandre selvstendig og er uten forstyrrelse overfor andre *SIKU***rating** – og SIKU**CONTROL32**-modeller. For å ta modellene i bruk, vennligst følg fremgangsmåten nedenfor:

1. Slå på modellen ved å sette bryteren på kjøretøyets underside i posisjon **"ON".** Når kjøretøyets belysning blinker er det klart for forindelsesoppsettet.

2. Slå på fjernstyringsmodulen ved å trykke på tasten ⏻.

3. Forbindelsen mellom modellen og fjernstyringsmodulen etableres. Denne prosessen kan ta opp til fem (5) sekunder.

4. Forbindelsen mellom fjernstyring og kjøretøy er i orden når kjørelyset på forsiden og baksiden av modellen, og kontrollampen på håndsenderen, lyser permanent. Modellen er lagret i fjernstyringsmodulen og er driftsklar, og kan bare styres av denne.

5. Nå kan leken starte.

HENVISNING: Ved å trykke på tasten ⏻ på fjernstyringsmodulen avsluttes forbindelsen mellom fjernstyringsmodulen og modellen. Slik slettes modellen fra det interne minnet. Ved neste systemstart må den tidligere beskrivelsen av oppsettet gjennomføres på nytt ved å starte med trinn 1. For å unngå uforutsett drift av modellene, må akkumulatorene prinsipielt tas ut (ladet / utladet) etter at lekefunksjonen med modellene er avsluttet.

6. 4-gir

Girkassen har 4 gir fremover som muliggjør forskjellige hastigheter. Ved hver ny igangkjøring er det 2. giret forhåndsinnstilt. Med tastene ✚ og ━ på håndsenderen kan girene velges og dermed den ønskede hastigheten innstilles. For å bruke reversen må du slippe fjernstyringens gasshåndtak.

7. Fargesensor

Slå på fargesensoren

Sensoren kan slås på under leken. Vennligst rykk på tasten ○ på fjernstyringsmoduen for å gjøre dette. At sensoren er klar til drift ser du når lysdioden (LED), som befinner seg rett foran sensoren, lyser permanent.

Kalibrere fargesensoren

I tilfelle modellens fargesensor ikke reagerer på de tilsvarende fargenyansene, finnes alltid muligheten til å kalibrere den 1x pr. lekefunksjon på den grå kjørebaneflaten på følgende måte:

1. Trykk samtidig på tastene ✕ og ○ når fargesensoren er slått på (LED lyser). Kjøretøyets belysning blinker nå vekselvis foran og bak.

2. Sett kjøretøyet i midten på kjørebanens grå flate, og trykk samtidig igjen på tastene ✕ og ○.

3. Så snart belysningen slutter å blinke er kjøretøyet kalibrert igjen og kan brukes på vanlig måte.

Advarsel! Kalibrering kan kun utføres en gang pr. lekefunksjon. Hvis dette ikke funksjonerer ordentlig slår du kjøretøyet helt av (On / Off-bryter) og gjentar prosessen.

8. Rattjustering

Hvis modellen ikke lenger kjører korrekt rett fram kan du justere styringen på nytt:

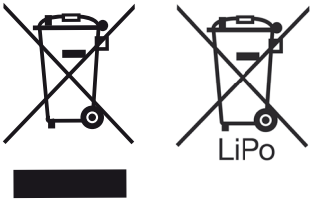
1. Slå på kjøretøyet ved å sette bryteren i posisjon **"ON".**
2. Trykk samtidig på tastene ✕ og − på fjernstyringsmodulen og hold de inne.
3. Slå på fjernstyringsmodulen ved å trykke på tasten ⏻.
4. Slipp tastene først etter at forbindelsen mellom modell og fjernstyringsmodul er etablert (billysene lyser permanent).
5. Nå justeres kjøringen rett frem via tastene ○ og +. (Råd: kjør fremover under justeringen)
6. Slå av modellen og fjernstyringsmodulen.
7. Til normal lekebruk slås på som vanlig.

9. Vedlikehold og rengjøring

Til rengjøring og pleie av SIKU-produktene brukes utelukkende tørre rengjøringskluter som ikke loer.
For å kunne garantere det gitte konstruktive sikkerhetsnivået til denne modellen på lang sikt, bør modellen regelmessig kontrolleres for synlige skader av en voksen person.

10. Deponering av utbrukte elektroniske apparater

Når produktene er utbrukt må de ikke kastes sammen med det vanlige husholdningsavfallet, men leveres til en gjenvinningsstasjon for resirkulering av elektriske og elektroniske apparater. Se etter symbolet på produktet, bruksanvisningen eller emballasjen for informasjon. Råstoffene kan resirkuleres i henhold til merkingen. Resirkulering, gjenbruk av råstoffene eller andre former for gjenbruk av utbrukte apparater, er et viktig bidrag for å verne om miljøet vårt. Vennligst ta kontakt med kommuneadministrasjonen din ang. nærmeste miljøstasjon.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
D-58511 Lüdenscheid
Germany

Efnisyfirlit:

1. Innihald umbúða 2
2. Öryggisupplýsingar 69
3. Útskýringar á helstu íhlutum
   - 3.1 Ökutæki 70
   - 3.2 Litaskynjari 70
   - 3.3 Greiður akstur 70
   - 3.4 Skipt um dekk 71
   - 3.5 4 gíra skipting 71
   - 3.6 Kappakstursbraut 71
4. Fyrir fyrstu notkun
   - 4.1 Rafhlaðan hlaðin 71
   - 4.2 Fjarstýring 71
5. Búnaðurinn ræstur 72
6. 4 gíra skipting 72
7. Litaskynjari 72
8. Stýrisbúnaður stilltur 73
9. Viðhald og þrif 73
10. Förgun á gömlum rafbúnaði 73

Til hamingju

með nýja og vandaða SIKU-leikfangamódelið.
Vinsamlegast lesið þessar leiðbeiningar vandlega áður en byrjað er að nota módelin. Hér á næstu síðum er að finna nauðsynlegar öryggisupplýsingar og ábendingar um rétta notkun og viðhald varanna.

Geyma skal leiðbeiningarnar á vísum stað til síðari nota eða vegna hugsanlegra ábyrgðarkrafna.

Við vonum að *SIKU**racing*** eigi eftir að veita þér mikla ánægju.

Með kveðju, starfsfólk SIKU

Mikilvægar upplýsingar

Þegar innihaldið hefur verið tekið úr umbúðunum skal athuga hvort allir hlutir eru til staðar og hvort þeir hafa orðið fyrir skemmdum við flutning. Leita skal til söluaðila ef einhverju reynist vera ábótavant.
*SIKU**racing***-vörur eru hannaðar samkvæmt nýjustu öryggisreglum og framleiddar undir stöðugu gæðaeftirliti. Niðurstöður þessa eftirlits hafa áhrif á þróunarferlið. Tæknibreytingar og breytingar á hönnun eru áskildar.

2. Almennar öryggisupplýsingar

Athugið! Hentar ekki fyrir börn yngri en 36 mánaða (3 ára). Köfnunarhætta vegna smáhluta sem geta farið niður í kok. Ef rafhlaða er gleypt skal umsvifalaust leita læknis!
Gætið þess að ekki sé byrjað að leika með módelin fyrr en einhver fullorðinn hefur skoðað og gangsett módelin og fjarstýringarnar. Enda þótt nánast sé útilokað að börnum geti stafað hætta af notkun módelsins, svo fremi sem hún er með fyrirhuguðum hætti, skal ávallt hafa auga með börnum þegar þau leika sér með módelið. Ef einstaklingar með skerta líkamsgetu, hreyfigetu eða andlega getu eða skort á reynslu og þekkingu eiga að leika sér með SIKU-vörur verður að tryggja að viðkomandi fái fyrst tilsögn hjá ábyrgðarmanni.

Gæta skal þess að rafeindabúnaður blotni ekki! Gæta verður þess að valda ekki skammhlaupi í tengiklemmum.

Öryggisupplýsingar um ökutæki og fjarstýringu

Aðeins má nota módelin í fyrirhuguðum tilgangi, þ.e. sem leikfang og á þurrum stað innandyra.
Öll önnur notkun (t.d. nálægt brekkum, tröppum, götum, lestarsporum, vatni, hitablásurum, pollum, sandkössum o.s.frv.) er óheimil og getur verið hættuleg.
Framleiðandi tekur ekki ábyrgð á tjóni sem hlýst af rangri notkun.
Gætið þess að taka módelið ekki upp frá jörðu fyrr en hjól þess eru hætt að snúast. Gætið þess að fingur, hár og víður klæðnaður fari ekki nálægt drifhjólunum á meðan kveikt er á módelinu (aflrofinn er á „ON“).
Takið rafhlöðuna úr ökutækinu að leik loknum.
Fjarlægja verður tómar rafhlöður úr fjarstýringunni! Losið um skrúfuna neðan á fjarstýringunni til að taka rafhlöðuhlífina af og fjarlægja rafhlöðurnar. Þegar nýjar rafhlöður eru settar í skal gæta þess að skautin séu í samræmi við merkinguna í rafhlöðuhólfinu. Loka skal rafhlöðuhólfinu áður en leikfangið er tekið í notkun aftur.

Öryggisupplýsingar fyrir rafhlöðu og hleðslutæki

Eingöngu fullorðnir mega skipta um rafhlöður, hlaða þær eða nota hleðslutækið.
Hleðslutækið er ekki hluti af leikfanginu og GS-vottunin nær því ekki yfir það. Hafa skal í huga að leikþörf og skapgerð notandans getur leitt til aðstæðna sem ekki er hægt að sjá fyrir og framleiðandi getur ekki tekið ábyrgð á.
Notið eingöngu upprunalegt hleðslutæki frá SIKU til að hlaða rafhlöðuna. Athugið reglulega með skemmdir á hleðslutækinu og rafhlöðunni. Ef einhverjir hlutir eru í ólagi skal taka þá úr notkun.

Reynið aldrei að hlaða skemmda rafhlöðu eða nota hana í leikfanginu. Meðan á hleðslu stendur hitna rafhlaðan og hleðslutækið. Notið hleðslutækið aldrei á brennanlegu yfirborði eða nálægt eldfimum hlutum. Stöðvið hleðsluna tafarlaust ef rafhlaðan hitnar mikið meðan á hleðslu stendur. Gætið þess ávallt að rafhlöðurnar snúi rétt. Hætta er á skemmdum eða leka úr rafhlöðum ef leiðbeiningum er ekki fylgt. Forðist ávallt að innhald rafhlöðunnar berist í húð eða augu.

Viðgerðir sem ekki eru framkvæmdar á réttan hátt og hvers kyns breytingar (s.s. ef upprunalegir íhlutir eru fjarlægðir, óleyfilegum íhlutum er bætt við eða gerðar eru breytingar á rafeindabúnaði) fella ábyrgðina úr gildi og geta skapað hættu fyrir notendur.

3. Útskýringar á helstu íhlutum

3.1 Ökutæki

SIKU-málmyfirbygging með vandaðri áletrun er einkennandi fyrir kappakstursbílana. Tæknilegir eiginleikar eru m.a. undirvagn með fullri fjöðrun, mismunadrifi, lýsingu sem líkist upprunalegum ljósabúnaði og nýstárlegri litaskynjaratækni.

3.2 Litaskynjari

Framarlega, neðan á undirvagni ökutækisins er litaskynjari sem nemur stöðugt liti á yfirborði akbrautarinnar meðan kveikt er á ökutækinu. Litirnir á SIKU-kappakstursbrautinni eru sérsniðnir fyrir ökutækið. Skynjarinn nemur mismunandi liti meðan á akstri stendur og bregst við þeim með viðeigandi hætti.

Dæmi:

Grátt yfirborð = Þrepalaus akstur (hægt að stjórna akstri þrepalaust)

Blátt yfirborð = Líkt eftir bleytu (ökutæki rennur til)

Grænt yfirborð = Líkt eftir umferðareyjum (ökutækið hægir á sér)

Gult yfirborð = Líkt eftir forþjöppu (túrbó-kraftur í stutta stund)

(Breytingar áskildar)

Þegar ökutækin eru á SIKI-kappakstursbrautinni getur notandinn ákveðið hvort hann vilji hafa kveikt á litaskynjaranum.

> Upplýsingar um kvörðun á litaskynjara eru í lið 7.

3.3 Greiður akstur

Einn af sérstökum eiginleikum ökutækjanna er að *SIKU racing*-módelin geta ekið á mörgum ólíkum undirlögum (t.d. plast- og viðarparketi) og þannig aukið fjölbreytnina í leiknum.

3.4 Skipt um dekk

Hægt er að bæta aksturseiginleika kappakstursbílanna með því að skipta um dekk á þeim. Fyrir hvert ökutæki eru þrjú mismunandi hjólbarðasett sem eru innifalin í pakkanum. Lituðu felgurnar segja til um mismunandi hörku dekkjanna.

rauður = mjúk

grænn = miðlungs

blár = hörð

Mjúk dekk á framöxli gefa aukið grip, einkum í beygjum. Hörð dekk á afturöxli gera til dæmis kleift að renna á parketi.
Enn fleiri möguleikar eru í boði þegar dekk með mismunandi hörku eru sett saman.
Notið aðeins meðfylgjandi krossfelgulykil þegar skipt er um hjólbarðasett.

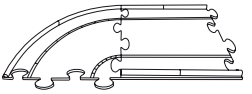
> Leiðbeiningar um dekkjaskipti er að finna á bls. 144 / **A**.

3.5 4 gíra skipting

Módelin hafa fjórar hraðastillingar sem notaðar eru til að stilla ökuhraða sem hæfir hverjum ökumanni.

> Upplýsingar um gírskiptingar eru í lið 6.

3.6 Kappakstursbraut



Með þessu upphafssetti frá *SIKU**racing*** er búið að umbylta hinni hefðbundnu akstursbraut: Óháð sporum, áhrifaríkum og ósvikin, þannig bruna *SIKU**racing***-módelin eftir brautinni. Brautareiningarnar eru í stærðinni 40 x 40 cm og auðvelt er að tengja þær saman og setja vegrið á þær, svo heildarútkoman verður fullkomið leikjakerfi. Efnið í kappakstursbrautinni þolir að gengið sé á því, er sveigjanlegt og sterkbyggt. Til að tryggja varanlegan stöðugleika vegriðanna má festa þau niður með tappafestingum.

> Upplýsingar um samsetningu kappakstursbrautarinnar eru á bls. 144 – 145 / **B + D**.

4. Fyrir fyrstu notkun

Áður en leikfangið er tekið í notkun þarf að hlaða rafhlöðurnar í hleðslutækinu með USB-kaplinum. Einnig er hægt að hlaða hleðslurafhlöðurnar með rafhlöðum af gerðinni „AA“. Reynið ekki að hlaða venjulegar rafhlöður. Taka skal hleðslurafhlöður úr leikfanginu áður en þær eru hlaðnar. Ekki má blanda saman rafhlöðum af mismunandi gerðum eða nýjum og notuðum rafhlöðum.

4.1 Rafhlaðan hlaðin

> Leiðbeiningar um hleðslu rafhlaða er að finna á bls. 145 / **C**.

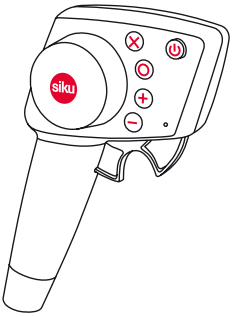
ATHUGIÐ:
Ef of lág spenna er á rafhlöðunni gefur ökutækið það til kynna með stuttu blikki í ljósabúnaði. Þá þarf að hlaða rafhlöðuna. Afhleðsla á stöðurafmagni getur valdið bilunum. Með því að ýta aftur á hnappinn á hleðslutækinu er hægt að hefja eðlilega hleðslu aftur.

4.2 Fjarstýring

Fjarstýringin sendir frá sér útvarpsbylgjur á tíðninni 2,4 GHz en ekki er vitað til þess að slíkt geti valdið heilsutjóni ef notkun er með fyrirhuguðum hætti. Sendistyrkur þessa módels er umtalsvert undir þeim mörkum sem lög leyfa.
Rafhlöður (2 x AAA) fyrir fjarstýringuna fylgja ekki með. Gætið að merkingunum sem segja til um hvernig setja skal rafhlöðurnar í rafhlöðuhólfið.
Gæta verður þess að valda ekki skammhlaupi í tengjum fjarstýringarinnar.
Jafnvel þótt þráðlausi búnaðurinn veiti mikið öryggi gegn truflunum er aldrei hægt að útiloka alveg truflanir vegna umhverfisáhrifa eða annars búnaðar sem sendir frá sér útvarpsbylgjur. Truflanir af þessu tagi geta takmarkað drægi þráðlausa búnaðarins.

ATHUGIÐ: Þráðlausi búnaðurinn er samhæfur við *SIKU**racing***- og SIKU**CONTROL32**-módelin sem stjórnað er með þráðlausri fjarstýringu með vörunúmerinu #6899.

5. Búnaðurinn ræstur



Þráðlausi búnaðurinn sem notaður er í þessum módelum kemur tengingu á sjálfkrafa. Tengingu milli fjarstýringar og módels er komið á sjálfkrafa og verður hún ekki fyrir truflunum vegna notkunar annarra *SIKU*racing – og SIKU**CONTROL32**-módela. Módelin eru sett í gang með eftirfarandi hætti:

1. Kveikið á módelinu með því að setja aflrofann neðan á ökutækinu í stöðuna **„ON“**. Ef ljós blikka á ökutækinu er það tilbúið til að koma á tengingu.

2. Kveikið á fjarstýringunni með því að þrýsta á rofann ⏻.

3. Þá er komið á tengingu milli módelsins og fjarstýringarinnar. Þetta ferli getur tekið allt að fimm (5) sekúndur.

4. Tengingu milli fjarstýringar og ökutækis hefur verið komið á þegar fram- og afturljósin á módelinu og gaumljósið á fjarstýringunni loga. Stillingar fyrir módelið eru þá vistaðar í fjarstýringunni, það er tilbúið til notkunar og aðeins er hægt að stýra því í gegnum þessa fjarstýringu.

5. Þá má byrja að leika sér.

ATHUGIÐ: Með því að þrýsta á hnappinn ⏻ á fjarstýringunni er tengingin við módelið rofin. Stillingum fyrir módelið er þá eytt úr minni fjarstýringarinnar. Næst þegar kveikt er á búnaðinum skal koma aftur á tengingu samkvæmt leiðbeiningunum hér að ofan og byrja á skrefi 1. Til að koma í veg fyrir að hægt sé að setja módelin í gang í ógáti skal alltaf taka rafhlöðurnar (hlaðnar/tómar) úr þeim að notkun lokinni.

6. 4 gíra skipting

Gírskiptingin býður upp á fjóra gíra til að aka áfram með mismunandi hraða. Í hvert sinn sem ökutæki er tekið aftur í notkun er það forstillt í 2. gír. Hægt er að velja gíra með hnöppunum ✚ og ▬ á fjarstýringunni og stilla þannig á æskilegan hraða. Til að setja í bakkgír þarf að ýta inngjafarstönginni á fjarstýringunni frá sér.

7. Litaskynjari

Kveikt á litaskynjara

Hægt er að kveikja á litaskynjaranum meðan á leik stendur. Það er gert með því að þrýsta á hnappinn ○ á fjarstýringunni. Þegar skynjarinn er tilbúinn logar ljósdíóðan beint fyrir framan skynjarann stöðugt.

Kvörðun á litaskynjara

Ef litaskynjari módelsins sýnir engin viðbrögð við viðkomandi litatónum er hægt að kvarða hann á gráa akturssvæðinu með eftirfarandi hætti, einu sinni í leiknum:

1. Þrýstið samtímis á hnappana ✕ og ○ þegar kveikt er á litaskynjara (ljósdíóðan logar). Ljósin blikka til skiptis framan og aftan á ökutækinu.

2. Setjið ökutækið á miðju gráa svæðis akbrautarinnar og ýtið aftur samtímis á hnappana ✕ og ○.

3. Um leið og ljósin hætta að blikka er búið að kvarða ökutækið á ný og það er tilbúið til notkunar.

Athugið! Aðeins er hægt að kvarða einu sinni í hverjum leik. Ef þetta virkar ekki sem skyldi skal slökkva alveg á ökutækinu (On/Off-rofi) og endurtaka ferlið.

8. Stýrisbúnaður stilltur

Ef módelið ekur ekki lengur beint áfram má stilla stýrisbúnaðinn á ný með eftirfarandi hætti:

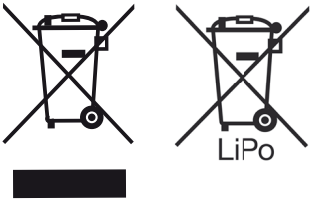
1. Kveikið á ökutækinu með því að setja aflrofann í stöðuna **„ON“**.
2. Haldið hnöppum ✕ og − báðum inni í einu á fjarstýringunni.
3. Kveikið á fjarstýringunni með því að þrýsta á hnappinn ⏻.
4. Ekki sleppa hnöppunum fyrr en tengingu milli módels og fjarstýringar hefur verið komið á (framljósin loga stöðugt).
5. Stillið beina akstursstefnu með hnöppum ○ og ✚ . (Ábending: akið áfram meðan stillt er)
6. Slökkvið á módeli og fjarstýringu.
7. Kveikið aftur fyrir venjulega notkun.

9. Viðhald og þrif

Við þrif og umhirðu á SIKU-vörum skal eingöngu nota þurra hreinsiklúta sem skilja ekki eftir sig kusk. Til að tryggja að módelið uppfylli öryggisviðmið til lengri tíma þarf einhver fullorðinn að athuga reglulega hvort skemmdir eru sjáanlegar á því.

10. Förgun á gömlum raftækjum

Þegar þessar vörur eru úr sér gengnar má ekki fleygja þeim með venjulegu heimilissorpi heldur skal skila þeim til söfnunarstöðva fyrir endurvinnslu raftækja og rafeindabúnaðar. Tákn á vörunni, notkunarleiðbeiningum eða umbúðum gefur þetta til kynna. Merkingar gefa til kynna hvernig endurnýta má efnin í vörunni. Með endurvinnslu, endurnýtingu efna og annars konar nýtingu úr sér genginna tækja leggjum við okkar af mörkum til umhverfisverndar. Leitið upplýsinga um förgunarstöðvar hjá yfirvöldum á hverjum stað.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Turinys:

1. Pakuotės turinys 2
2. Saugos nurodymai 74
3. Pagrindinių sudėtinių dalių paaiškinimas
   3.1 Automobiliai 75
   3.2 Spalvinis jutiklis 75
   3.3 Laisvasis važiavimas 75
   3.4 Padangų keitimas 76
   3.5 4-ių pavarų perjungimo mechanizmas 76
   3.6 Lenktynių trasa 76
4. Veiksmai prieš naudojimą
   4.1 Akumuliatoriaus įkrovimas 76
   4.2 Nuotolinio valdymo modulis 76
5. Sistemos paleidimas 77
6 4-ių pavarų perjungimo mechanizmas 77
7. Spalvinis jutiklis 77
8. Valdymo sureguliavimas 78
9. Techninė priežiūra ir valymas 78
10. Senų elektros detalių utilizavimas 78

Sveikiname,

įsigijus šį aukštos kokybės SIKU žaislinį modelį.
Prieš pradėdami naudoti modelius, atidžiai perskaitykite šią instrukciją. Tolesniuose puslapiuose pateiksime Jums būtinus saugos nurodymus ir patarimus, kaip elgtis su gaminiu ir jį prižiūrėti.

Neišmeskite šios naudojimo instrukcijos, nes jos gali prireikti dėl joje esančios informacijos arba garantiniams reikalavimams pareikšti!

Taigi, daug džiaugsmo su *SIKU*racing Jums linki

Jūsų SIKU komanda

Svarbios pastabos

Prašom išpakavus patikrinti, ar nieko netrūksta ir ar transportuojant niekas nebuvo pažeista. Jei yra dėl ko pareikšti pretenzijas, kreipkitės į savo prekybos atstovą.
*SIKU*racing gaminys pagamintas remiantis naujausiomis saugos taisyklėmis ir nuolat tikrinant kokybę. Tokiu būdu įsigytas žinias naudojame savo prietaisams tobulinti. Pasiliekame teisę keisti techniką ir dizainą.

2. Bendrieji saugos nurodymai

Dėmesio! Netinka vaikams iki 36 mėnesių (3 metų). Pavojus nuryti smulkias dalis arba uždusti jas nurijus. Prarijus akumuliatorių, nedelsiant reikia kreiptis į gydytoją!
Užtikrinkite, kad vaikai su modeliais pradėtų žaisti tik po to, kai modelius ir nuotolinio valdymo modulį patikrins suaugęs asmuo ir pirmą kartą išbandys. Nors tinkamai naudojant modelį pavojaus vaikams nėra, vis dėlto, turėtumėte prižiūrėti su juo žaidžiančius vaikus. Asmenis su ribotais fiziniais, protiniais ar motoriniais gebėjimais arba neturinčius žinių ir patirties, kurie ketina žaisti su SIKU gaminiais, prieš žaidimo pradžią turi apmokyti už juos atsakingas asmuo.

Elektronines konstrukcines detales reikia saugoti nuo drėgmės! Sujungimo gnybtų negalima jungti trumpai.

Automobilio ir rankinio siųstuvo saugos nurodymai

Modelius galima naudoti tik pagal jų paskirtį, t. y. kaip žaislą uždarose ir sausose patalpose.
Bet koks kitoks naudojimas (pvz., netoli šlaitų, laiptų, gatvių, geležinkelių, vandens telkinių, ventiliatorių, balų, smėlio dėžių ir kt.) yra draudžiamas ir gali būti pavojingas.
Gamintojas neprisiima atsakomybės už nuostolius, atsiradusius dėl netinkamo prietaiso naudojimo.
Atsiminkite, kad niekada negalima pakelti modelio nuo žemės, kol jo ratai dar sukasi. Saugokitės, kad pirštai, plaukai ir laisvi drabužiai nepatektų arti pavarų, kol modelis įjungtas (veikimo jungiklis nustatytas ties „ON“).
Baigę žaisti, išimkite iš automobilio akumuliatorių.
Iš rankinio siųstuvo reikia išimti tuščias baterijas! Rankinio siųstuvo apačioje atsukite varžtą, kad galėtumėte atidaryti baterijų skyrelį, ir išimkite baterijas. Įdėdami naujas baterijas, įsitikinkite, kad jų poliai atitinka skyrelyje nurodytus polius. Prieš pradedant žaisti, baterijų skyrelį reikia vėl uždaryti.

Akumuliatoriaus ir įkroviklio saugos nurodymai

Keisti akumuliatoriaus baterijas, taip pat įkrauti akumuliatorių ir naudoti įkroviklį gali tik suaugę asmenys.
Įkroviklis nėra žaislo dalis ir taip pat nėra GS sertifikato dalis. Turėkite omenyje, kad dėl natūralaus vartotojų poreikio žaisti bei jų temperamento gali susidaryti nenumatytų situacijų, už kurias gamintojas neprisiima jokios atsakomybės.
Akumuliatoriui įkrauti galima naudoti tik originalų SIKU įkroviklį. Reguliariai patikrinkite, ar įkroviklis ir akumuliatorius nėra pažeisti. Detalių su defektais nebegalima naudoti.

Niekada nebandykite įkrauti sugedusio akumuliatoriaus arba jo naudoti kaip žaislo. Įkrovimo metu akumuliatorius ir įkroviklis įšyla. Niekada nenaudokite įkroviklio ant degių paviršių arba šalia lengvai užsiliepsnojančių daiktų. Jeigu įkraunamas akumuliatorius įkaista, nedelsdami baikite įkrovimą. Be to, visada įsitikinkite, kad akumuliatoriaus ir baterijų poliai yra teisingi. Jeigu į tai neatsižvelgsite, gali sugesti ir išbėgti akumuliatoriai arba baterijos. Venkite bet kokio odos ir akių kontakto su elementų turiniu.

Netinkami remontai ir konstrukcijos keitimai (originalių detalių išmontavimas, neleistinų detalių primontavimas, elektronikos elementų keitimas ir t. t.) anuliuoja teisę į garantinius reikalavimus ir gali sukelti pavojų vartotojui.

3. Pagrindinių sudėtinių dalių paaiškinimas

3.1 Automobiliai

Lenktyniniams automobiliams būdingas SIKU metalinis kėbulas su aukštos kokybės užrašais. Kalbant apie technines ypatybes, reikia paminėti spyruoklinę važiuoklę su diferencialu, originalą atitinkantį apšvietimą ir naują spalvinių jutiklių techniką.

3.2 Spalvinis jutiklis

Automobilio važiuoklės apačioje, priekinėje dalyje, yra spalvinis jutiklis, kuris įjungtas nuolat aptinka važiuojamosios kelio dalies paviršiaus spalvą. SIKU lenktynių trasos spalvos yra specialiai pritaikytos automobiliui. Važiuojant jutiklis atpažįsta skirtingas spalvas ir aktyvina tam tikras reakcijas.

Pavyzdys:

Pilkas paviršius = Proporcingas važiavimas (be pakopų reguliuojamas valdymas ir važiavimas)

Mėlynas paviršius = Akvaplanavimo simuliacija (automobilis slidinėja)

Žalias paviršius = Veja apželdintos juostos simuliacija (automobilis sulėtina greitį)

Geltonas paviršius = Turborežimo simuliacija (trumpas turbininis postūmis)

(Pasiliekame teisę į pakeitimus)

Kai automobiliai yra SIKU lenktynių trasoje, vartotojas gali nuspręsti, ar norėtų papildomai įjungti spalvinį jutiklį.

> Apie spalvinio jutiklio kalibravimą žr. 7 punkte.

3.3 Laisvasis važiavimas

Automobiliai išsiskiria tuo, kad jie gali važiuoti neribotai, tai reiškia, kad *SIKU**racing*** modeliai gali važiuoti ant daugybės įvairių pagrindų (pvz., parketo, laminato). Tokiu būdu žaidimas gali būti labai lankstus.

3.4 Padangų keitimas

Lenktyninių automobilių gebėjimą važiuoti galima optimizuoti pakeitus padangas. Tam kiekvienas automobilis turi tris skirtingus padangų komplektus, kurie jau yra pridėti rinkinyje. Spalvotas ratlankis reiškia skirtingus padangų kietumo laipsnius.

raudonas = minkštos

žalias = vidutinio kietumo

mėlynas = kietos

Minkštos padangos ant priekinės ašies ypač garantuoja geresnį sukibimą posūkiuose. Kietos padangos ant galinės ašies leidžia lėtai važiuoti, pvz., parketu.
Kombinuojant įvairių kietumo laipsnių padangas, galimos dar didesnės žaidimo galimybės.
Padangų rinkiniams keisti naudokite tik pakuotėje pridėtą kryžminį raktą.

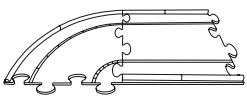
> Instrukciją apie padangų keitimą žr. psl. 144 / **A.**

3.5 4-ių pavarų perjungimo mechanizmas

Modeliuose yra keturios greičio pakopos, kuriomis greitį galima pritaikyti pagal vairuotojo gebėjimus.

> Apie pavarų perjungimą žr. 6 punkte.

3.6 Lenktynių trasa



Su šiuo *SIKU**racing*** pradžios rinkiniu revoliucionavo klasikinė lenktynių trasa: be eismo juostų, efektinga, autentiška, taigi *SIKU**racing*** modelius galima išsiųsti į varžybas. 40 x 40 cm dydžio važiuojamosios kelio dalies detalės, kurios lengvai montuojamos ir gali būti sukomplektuotos su kreipiančiosiomis juostomis, apjuosia visą naująją žaidimo sistemą. Trasos medžiaga yra atspari dėvėjimuisi, lanksti ir tvirta. Norint ilgam užtikrinti kreipiančiųjų juostų stabilumą, jas galima užfiksuoti laikiklių fiksatoriais.

> Apie trasos montavimą žr. psl. 144 – 145 / **B + D.**

4. Veiksmai prieš naudojimą

Prieš pradedant žaidimą, reikia įkrauti akumuliatorių. Tam naudojamas USB kabelis ir įkroviklis. Akumuliatorių pasirinktinai galima įkrauti (perkraunamomis) „AA“ tipo baterijomis. Neperkraunamas baterijas įkrauti draudžiama. Prieš įkraunant perkraunamas baterijas, jas reikia išimti iš žaislo. Negalima naudoti kartu skirtingų tipų baterijų arba naujų ir naudotų baterijų.

4.1 Akumuliatoriaus įkrovimas

> Instrukciją apie akumuliatoriaus įkrovimą žr. psl. 145 / **C.**

PASTABA:
Kai akumuliatoriaus įtampa per maža, tai signalizuoja greitai mirksintis automobilio apšvietimas. Tada reikia įkrauti akumuliatorių. Dėl statinės elektros iškrovos gali atsirasti eksploatavimo trikdžių. Paspauskite dar kartą įkroviklio mygtuką, kad būtų tęsiamas įkrovimo procesas.

4.2 Nuotolinio valdymo modulis

Nuotolinio valdymo modulis veikia pagal 2,4 GHz radijo bangų technologiją, kuri naujausiomis žiniomis, tinkamai naudojant prietaisą, negali padaryti jokios žalos sveikatai. Šio modelio skleidžiama spinduliuotė yra gerokai mažesnė už įstatymiškai leistiną.
Nuotolinio valdymo modulio naudojimui reikalingų baterijų / akumuliatorių baterijų (2 vnt., tipas „AAA“) komplekte nėra. Laikykitės nurodymų apie baterijų padėtį, pateiktų pačioje baterijų dėtuvėje.
Nuotolinio valdymo modulio kontaktų negalima jungti trumpai.
Nors panaudota radijo ryšio sistema labai gerai apsaugota nuo trikdžių, vis dėlto, niekada negalima visiškai garantuoti, kad nebus jokių šio prietaiso veikimo kokybės pablogėjimų, sąlygotų patalpos aplinkybių ar kitų radijo bangomis valdomų prietaisų. Nekokybiškas radijo signalas gali sumažinti prietaiso valdymo atstumą.

PASTABA: naudojama radijo bangų technologija yra suderinama su *SIKU**racing*** ir SIKU**CONTROL32** modeliais, kurie valdomi nuotolinio valdymo radijo bangomis moduliu, art. Nr. #6899.

5. Sistemos paleidimas

Šiuose modeliuose naudojama radijo bangų technologija užtikrina automatinį susijungimą. Nuotolinio valdymo modulis ir modeliai susijungia savarankiškai ir yra atsparūs trikdžiams, lyginant su kitais *SIKU**racing*** ir SIKU-**CONTROL32** modeliais. Prieš pradėdami naudoti modelius, atlikite toliau išvardintus veiksmus:

1. Įjunkite modelį, t. y. automobilio apačioje esantį jungiklį nustatykite į padėtį **„ON“**. Kai automobilio apšvietimas ima mirksėti, vadinasi, jis pasiruošęs susijungti.

2. Spausdami mygtuką ⏻, įjunkite nuotolinio valdymo modulį.

3. Ryšys tarp modelio ir nuotolinio valdymo modulio sukurtas. Tai gali užtrukti iki (5) sekundžių.

4. Nuotolinio valdymo modulio ir automobilio susijungimas baigtas tuomet, kai modelio priekyje ir kėbulo užpakalinėje dalyje esantys žibintai bei rankinio siųstuvo kontrolinė lemputė dega ištisai. Modelis yra išsaugotas nuotolinio valdymo modulyje ir paruoštas naudoti bei gali būti šiuo moduliu valdomas.

5. Galima pradėti linksmą žaidimą.

PASTABA: nuspaudus nuotolinio valdymo modulio mygtuką ⏻, ryšys tarp nuotolinio valdymo modulio ir modelio yra nutraukiamas. Tuomet modelis ištrinamas iš vidinės atminties. Kitą kartą paleidžiant sistemą vėl reikia atlikti pirmiau aprašytus veiksmus pradedant nuo 1-ojo žingsnio. Siekiant išvengti nenumatyto modelių naudojimo, baigus su juo žaisti, reikia išimti iš modelių akumuliatorių (įkrauti / iškrauti).

6. 4-ių pavarų perjungimo mechanizmas

Pavarų perjungimo mechanizmas turi 4 priekines pavaras, kurios leidžia važiuoti skirtingais greičiais. Kiekvieną kartą, pradedant žaidimą iš naujo, yra iš anksto nustatyta 2 pavara. Rankinio siųstuvo mygtukais ✚ ir ━ galite pasirinkti pavaras ir tokiu būdu nustatyti savo norimą greitį. Norėdami įjungti atbulinę pavarą, turite nuotolinio valdymo modulio akceleratoriaus mygtuką nuspausti nuo savęs.

7. Spalvinis jutiklis

Spalvinio jutiklio įjungimas

Jutiklį galima įjungti žaidžiant. Tam paspauskite nuotolinio valdymo modulio mygtuką ○. Apie jutiklio funkcionavimą praneša jo priekyje nuolat šviečiantis šviesos diodas (LED).

Spalvinio jutiklio kalibravimas

Jeigu modelio spalvinis jutiklis nereaguotų į atitinkamą spalvą, 1 kartą žaidimo metu eigoje ant pilko važiuojamosios kelio dalies paviršiaus jį galima sukalibruoti tokia tvarka:

1. Spalviniam jutikliui esant įjungtam (turi šviesti LED), vienu metu nuspauskite mygtukus ✕ ir ○. Tada pakaitomis sumirksės automobilio priekiniai ir galiniai žibintai.

2. Pastatykite automobilį ant pilko važiuojamosios juostos paviršiaus ir vėl vienu metu nuspauskite mygtukus ✕ ir ○.

3. Kai tik žibintai nustoja mirksėti, automobilis yra iš naujo sukalibruotas ir gali būti įprastai naudojamas.

Dėmesio! Per vieną žaidimo seansą galima kalibruoti tik vieną kartą. Jeigu funkcionuotų netinkamai, visiškai išjunkite automobilį („On / Off“ jungiklis) ir pakartokite procesą.

8. Valdymo sureguliavimas

Jeigu modelis nebegali važiuoti tiesiai, galite valdymą sureguliuoti iš naujo:

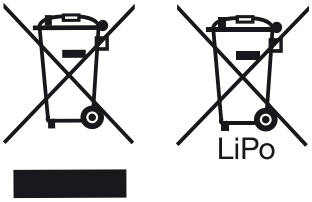
1. Įjunkite automobilį nustatydami jungiklį į poziciją **„ON“.**
2. Vienu metu nuspauskite ir palaikykite nuspaustus nuotolinio valdymo modulio mygtukus ✕ ir ━.
3. Nuspausdami mygtuką ⏻, įjunkite nuotolinio valdymo modulį.
4. Mygtukus atleiskite tik tada, kai tarp modelio ir nuotolinio valdymo modulio atsiras ryšys (turi pastoviai šviesti žibintas).
5. Dabar mygtukais ○ ir ✚ sureguliuokite tiesią eigą. (Patarimas: reguliavimo metu važiuokite pirmyn)
6. Išjunkite modelį ir nuotolinio valdymo modulį.
7. Norėdami pradėti įprastą žaidimą, įjunkite kaip visada.

9. Techninė priežiūra ir valymas

SIKU produktams valyti ir prižiūrėti naudokite tik sausas ir nedulkėtas valymo šluostes.
Kad būtų galima ilgą laiką užtikrinti pagal konstrukciją numatytą šio modelio saugumo laipsnį, suaugęs žmogus turėtų reguliariai apžiūrėti modelį ir nuolat, ar jis neapgadintas.

10. Senų elektros prietaisų utilizavimas

Pasibaigus šių gaminių naudojimo laikui, negalima jų išmesti kartu su įprastinėmis buitinėmis atliekomis, o juos reikia atiduoti vietoje, kur surenkami antriniam perdirbimui skirti elektros ir elektroniniai prietaisai. Tai nurodo specialus simbolis, esantis ant gaminio, naudojimo instrukcijos arba pakuotės. Atskiras medžiagas galima perdirbti priklausomai nuo jų ženklinimo. Naudodami senus prietaisus pakartotinai, rūšiuodami perdirbamas atliekas pagal jų medžiagas bei kitokiais antrinio perdirbimo būdais labai prisidedate prie aplinkos saugojimo. Įmonės, kuri surenka perdirbamas medžiagas, teiraukitės savivaldybės administracijoje!



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Vokietija

Satura rādītājs:

1. Iepakojuma saturs 2
2. Drošības norādes 79
3. Galveno sastāvdaļu apraksts
   - 3.1 Automašīnas 80
   - 3.2 Krāsu sensors 80
   - 3.3 Brīva kustība 80
   - 3.4 Riepu maiņa 81
   - 3.5 4 (četru) pārnesumu kārba 81
   - 3.6 Sacīkšu trase 81
4. Pirms lietošanas
   - 4.1 Akumulatora uzlādēšana 81
   - 4.2 Tālvadības modulis 81
5. Sistēmas starts 82
6. 4 pārnesumu pārslēgšana 82
7. Krāsu sensors 82
8. Stūres vadības regulēšana 83
9. Apkope un tīrīšana 83
10. Nolietoto elektrisko detaļu utilizācija 83

Apsveicam,

jūs esat iegādājies šo kvalitatīvo SIKU spēļu modeli. Pirms modeļu izmantošanas uzmanīgi izlasiet šo instrukciju. Turpmākajās lappusēs ir sniegta informācija par nepieciešamajām drošības norādēm un padomi, kā lietot un kopt izstrādājumus.

Rūpīgi uzglabājiet šo instrukciju, piem., lai saņemtu garantijas pakalpojumus!

Un tagad patīkamu izklaidi ar *SIKU*racing jums novēl

SIKU komanda

Svarīgas norādes

Pēc izsaiņošanas lūdzam pārbaudīt detaļu komplektāciju un iespējamos transportēšanas bojājumus. Ja rodas pretenzijas, vērsieties pie tirgotāja.
*SIKU*racing izstrādājumi tiek konstruēti atbilstoši pašreizējām drošības noteikumu prasībām un izgatavoti, nepārtraukti kontrolējot ražošanas kvalitāti. Iegūtās atziņas izmantojam turpmākās attīstības procesā. Paturam tiesības mainīt tehnoloģiju un dizainu.

2. Vispārējās drošības norādes

Uzmanību! Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem (3 gadiem). Nosmakšanas risks, jo iespējams aizrīties ar sīkām detaļām. Ja tiek norīts akumulators, nekavējoties meklējiet ārsta palīdzību!
Nodrošiniet, lai rotaļas ar modeļiem tiktu sāktas tikai pēc tam, kad kāds no pieaugušajiem ir pārbaudījis gan modeļus, gan tālvadības moduli un izmēģinājis darbību. Lai gan izmantojot modeli atbilstoši noteikumiem, bērnu apdraudējums ir izslēgts visaugstākajā pakāpē, jums tomēr vajadzētu uzraudzīt rotaļāšanās procesu. Personas ar ierobežotām fiziskajām, garīgajām vai motoriskām spējām vai zināšanu un pieredzes trūkumu, kuras rotaļāsies ar SIKU modeļiem, iepriekš jāapmāca – to dara cilvēki, kas atbild par šīm personām.

Elektroniskie komponenti jāsargā no mitruma! Pieslēguma spailes nedrīkst savienot īsslēgumā.

Drošības norādes par automašīnu un portatīvo raidītāju

Modeļus drīkst izmantot vienīgi paredzētajam nolūkam, tas ir, kā spēļu mantas slēgtās un sausās telpās.
Jebkāds cits pielietojums (piem., netālu no nogāzēm, kāpnēm, ielas, ceļiem, ūdeņiem, kaloriferiem, peļķēm, smilšu kastēs utt.) nav pieļaujams un var būt saistīts ar risku.
Ražotājs nevar būt atbildīgs par bojājumiem, kuru iemesls ir noteikumiem neatbilstoša izmantošana.
Lūdzam ņemt vērā, ka modeli nedrīkst pacelt no grīdas, kamēr vēl griežas riteņi. Kad modelis ir ieslēgts (režīma slēdzis pozīcijā „ON“), netuviniet piedziņas riteņiem pirkstus, matus vai vaļīgu apģērbu.
Beidzot rotaļāties, izņemiet no automobiļa akumulatoru.
No portatīvā raidītāja jāizņem tukšās baterijas! Izskrūvējiet skrūvi, kas atrodas portatīvā raidītāja apakšpusē, noņemiet bateriju nodalījuma vāciņu un izņemiet baterijas. Ievietojot jaunās baterijas, pievērsiet uzmanību bateriju nodalījumā attēlotajiem polu apzīmējumiem. Lai uzsāktu spēli, bateriju nodalījums jānoslēdz.

Drošības norādes par akumulatoru un uzlādēšanas ierīci

Nomainīt baterijas un akumulatoru, tāpat arī uzlādēt akumulatoru un lietot uzlādēšanas ierīci drīkst vienīgi kāds no pieaugušajiem.
Uzlādēšanas ierīce nav spēļu mantas sastāvdaļa, tāpēc tā nav GS (drošības) sertifikācijas objekts. Atcerieties, ka dabiskā tieksme rotaļāties un lietotāju temperaments var izraisīt iepriekš neparedzamas situācijas, kas izslēdz atbildību no ražotāja puses.
Akumulatora uzlādēšanai drīkst izmantot vienīgi oriģināło SIKU uzlādēšanas ierīci. Regulāri pārbaudiet, vai uzlādēšanas ierīcei un akumulatoram nev nekādu bojājumu. Detaļas ar defektiem turpmāk vairs nevar izmantot.

Nekad nemēģiniet uzlādēt bojātu akumulatoru vai izmantot to spēles vajadzībām. Uzlādēšanas procesa laikā akumulators un uzlādēšanas ierīce sasilst. Nekad nelietojiet uzlādēšanas ierīci uz degošām virsmām vai viegli uzliesmojošu priekšmetu tuvumā. Ja uzlādēšanas procesa laikā akumulators sakarst, nekavējoties pārtrauciet uzlādēšanu. Turklāt vienmēr ievērojiet, lai akumulatora un bateriju poli būtu novietoti pareizi. Neievērojot šo noteikumu, bojātais akumulators vai baterijas var sākt tecēt. Nepieļaujiet jebkādu ādas vai acu kontaktu ar galvaniskā elementa saturu.

Neprofesionāls remonts un konstruktīvas modifikācijas (oriģināło detaļu demontāža, neatļautu detaļu piemontēšana, elektronikas pārveidošana utt.) pilnībā liedz tiesības uz garantijas pakalpojumiem un var apdraudēt lietotāju.

3. Galveno sastāvdaļu apraksts

3.1 Automašīnas

SIKU metāla virsbūvēm ir kvalitatīva apdruka, kāda raksturīga sacīkšu automobiļiem. Pie tehniskajām īpatnībām pieder pilnībā atsperotā šasija ar diferenciālo pārnesumu, oriģinālam atbilstošās gaismas un inovatīvā krāsu sensora tehnoloģija.

3.2 Krāsu sensors

Automašīnas šasijas apakšpusē priekšējā zonā atrodas krāsu sensors, kas ieslēgtā stāvoklī nepārtraukti nolasa trases virsmas krāsu. SIKU sacīkšu trases krāsas ir speciāli piemeklētas, lai derētu automašīnai. Brauciena laikā sensors identificē atšķirīgās krāsas un ierosina atbilstošu reakciju.

Piemēri:

Pelēka virsma	=	Proporcionāla kustība (bez pakāpēm regulējama stūres vadība un braukšana)
Zila virsma	=	Ūdens slāņa imitācija (automašīna zvalstās)
Zaļa virsma	=	Zaļās zonas imitācija (automašīna kļūst lēnāka)
Dzeltena virsma	=	Turbo imitācija (īss turbo izrāviens)

(Paturētas tiesības uz izmaiņām)

Kad automašīnas atrodas SIKU sacīkšu trasē, lietotājs var izvēlēties, vai ieslēgt arī krāsu sensoru.

> Krāsu sensora kalibrēšanu skatiet 7. punktā

3.3 Brīva kustība

Automašīnu īpatnība ir brīvā kustība, tas nozīmē, ka *SIKU*racing modeļi var braukt pa dažādām virsmām (piem., parketu, laminātu), tādējādi spēlējoties var izmantot visplašākās iespējas.

3.4 Riepu maiņa

Nomainot riteņus, var optimizēt sacīkšu automašīnu braukšanas stilu. Tāpēc katrai automašīnai ir trīs dažādu veidu riepas, kas jau ietilpst komplektā. Riepas krāsainā aploce norāda uz riepu atšķirīgo cietības pakāpi.

sarkana = mīksta

zaļa = vidēja

zila = cieta

Mīkstas riepas uz priekšējās ass nodrošina labāku saķeri, it īpaši virāžās. Cietas riepas uz aizmugurējās ass dod iespēju realizēt sānslīdi, piem., uz parketa.
Kombinējot riepas ar dažādu cietības pakāpi, var iegūt vēl citas rotaļu iespējas.
Lai nomainītu dažādos riepu komplektus, izmantojiet vienīgi iepakojumā ielikto riteņu atslēgu.

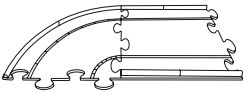
> Riepu maiņas instrukciju skatiet 144. lpp. / **A.**

3.5 4 pārnesumu kārba

Modeļiem ir četras ātruma pakāpes, ar kurām var piemērot braukšanas ātrumu atbilstoši vadītāja spējām.

> Pārnesumu pārslēgšanu skatiet 6. punktā

3.6 Sacīkšu trase



Ar šo *SIKU**racing*** starta komplektu klasiskā sacīkšu trase ir piedzīvojusi revolūciju: bez piesaistes pie trajektorijas, efektīga, autentiska, un *SIKU**racing*** modeļus var sūtīt trasē. 40 x 40 cm lielās trases detaļas, ko var viegli savienot kopā un papildināt ar drošības barjerām, noslēdz jaunās spēļu sistēmas aprīkojuma komplektu. Sacīkšu trases materiāls ir nedilstošs, elastīgs un izturīgs. Lai garantētu drošības barjeru stabilitāti ilgākā laika posmā, tās var nofiksēt ar stiprinājumu detaļām.

> Sacīkšu trases montāžu skatiet 144 – 145. lpp. / **B + D.**

4. Pirms lietošanas

Pirms rotaļu sākuma uzlādēšanas ierīcē jāuzlādē akumulatori, izmantojot komplektācijā ietilpstošo USB kabeli. Akumulatorus iespējams uzlādēt arī ar „AA“ tipa baterijām (atkārtoti uzlādējamām). Neuzlādējamās baterijas nedrīkst uzlādēt. Uzlādējamās baterijas pirms uzlādēšanas jāizņem no rotaļlietas. Nedrīkst salikt kopā atšķirīgu tipu baterijas vai jaunas un lietotas baterijas.

4.1 Akumulatora uzlādēšana

> Akumulatora uzlādēšanas instrukciju skatiet 145. lpp. / **C.**

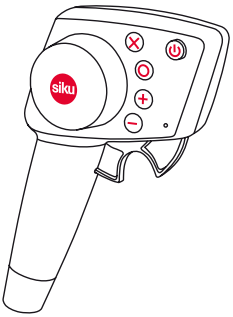
NORĀDE:
Ja akumulatora spriegums ir nepietiekams, automašīna to parāda ar ātri mirgojošu gaismas signālu. Tad ir jāuzlādē akumulators. Izlādējoties statiskajai elektrībai, var rasties darbības traucējumi. Atkārtoti nospiežot uzlādēšanas ierīces taustiņu, uzlādes process tiek normāli turpināts.

4.2 Tālvadības modulis

Tālvadības modulis darbojas pēc 2,4 GHz radiosakaru tehnoloģijas principa, kas saskaņā ar pašreizējiem atzinumiem nevar kaitēt veselībai, ja tiek izmantots atbilstoši noteikumiem. Šā modeļa raidīšanas jauda ir ievērojami zemāka nekā tiesiskajos aktos norādītā maksimālā pieļaujamā jauda.
Tālvadības moduļa darbībai nepieciešamās baterijas / bateriju akumulatori (2 x AAA tips) nav iekļautas piegādes komplektā. Ievietojot baterijas nodalījumā, ņemiet vērā marķējuma norādes par bateriju izvietojumu un pozīciju.
Kontaktus tālvadības modulī nedrīkst savienot īsslēgumā.
Lai gan izmantotā radiosakaru sistēma ir ļoti droša pret traucējumiem, nav iespējams pavisam izslēgt radiosignālu kvalitātes pazemināšanos, ko izraisa telpas īpatnības vai citas radiosakaru sistēmas. Ja radiosakaru signāls nav optimāls, var samazināties darbības attālums.

NORĀDE: Izmantotā radiosakaru tehnoloģija ir saderīga ar *SIKU**racing*** un SIKU**CONTROL32** modeļiem, kurus vada ar tālvadības moduli art. nr. #6899.

5. Sistēmas starts



Šajos modeļos izmantotā radiosakaru tehnoloģija ir aprīkota ar automātisko savienojuma izveidošanu. Tālvadības modulis un automašīnu modeļi savienojas patstāvīgi un nerada traucējumus citiem *SIKU*racing un SIKU**CONTROL32** modeļiem. Lai uzsāktu modeļu izmantošanu, izlasiet turpmāk aprakstīto secību:

1. Ieslēdziet modeli, pārvietojot automašīnas apakšpusē novietoto slēdzi pozīcijā **„ON“**. Ja automašīnas gaismas lukturis mirgo, tā ir gatava savienojuma izveidošanai.

2. Ieslēdziet tālvadības moduli, nospiežot taustiņu ⏻.

3. Starp automašīnas modeli un tālvadības moduli tiek izveidots savienojums. Šis process var ilgt līdz piecām (5) sekundēm.

4. Tālvadības un automašīnas savienojums ir gatavs tad, kad nepārtraukti deg modeļa priekšējā un aizmugurējā gaisma, kā arī portatīvā raidītāja kontroles lampiņa. Automašīnas modelis ir saglabāts tālvadības modulī, gatavs izmantošanai un vadāms tikai ar moduli.

5. Spēle var sākties.

NORĀDE: tālvadības modulī nospiežot taustiņu ⏻, tālvadības moduļa un automašīnas modeļa savienojums tiek pārtraukts. Turklāt modelis tiek izdzēsts no iekšējās atmiņas. Nākamreiz startējot sistēmu, iepriekš aprakstītā savienojuma izveidošana jāveic no jauna, sākot ar 1. punktu. Lai novērstu neparedzētas darbības ar modeļiem, pēc spēles beigām no modeļiem principā jāizņem akumulatori (uzlādēti / tukši).

6. 4 pārnesumu kārba

Pārnesumu kārbai ir 4 pārnesumi kustībai uz priekšu, kas dod iespēju braukt ar dažādiem ātrumiem. Ikreiz, kad tiek uzsākta izmantošana, ir iestatīts 2. pārnesums. Ar taustiņiem ✚ un ▬ portatīvajā raidītājā jūs varat izvēlēties pārnesumu un iestatīt vajadzīgo ātrumu. Lai izmantotu atpakaļgaitas pārnesumu, jums jāpārvieto tālvadības gāzes svira virzienā prom no sevis.

7. Krāsu sensors

Krāsu sensora ieslēgšana

Sensoru var ieslēgt arī tad, kad spēle jau ir uzsākta. Šai nolūkā tālvadības modulī nospiediet taustiņu ○. Sensora gatavību darbam jūs noteiksiet pēc gaismas diodes (LED) iedegšanās – tā deg nepārtraukti; diode atrodas tieši pirms sensora.

Krāsu sensora kalibrēšana

Ja modeļa krāsu sensors nereaģē uz atbilstošajiem krāsu toņiem, spēles laikā pastāv iespēja to 1x kalibrēt uz trases pelēkā laukuma, rīkojoties šādi:

1. Vienlaicīgi nospiediet taustiņus ✕ un ○, kad krāsu sensors ir ieslēgts (deg LED). Tagad pārmaiņus mirgo automašīnas priekšējās un aizmugurējās gaismas.

2. Nolieciet automašīnu trases pelēkā laukuma vidū un vēlreiz vienlaicīgi nospiediet taustiņus ✕ un ○.

3. Tiklīdz gaismas beidz mirgot, automašīna ir pārkalibrēta, un to var normāli izmantot.

Uzmanību! Kalibrēšana ir iespējama tikai vienu reizi spēles laikā. Ja tā nefunkcionē normāli, pilnībā izslēdziet automašīnu (On / Off slēdzis) un atkārtojiet procesu.

8. Stūres vadības regulēšana

Ja modelis vairs nebrauc pilnīgi taisni, jūs varat no jauna noregulēt stūres vadību, rīkojoties šādi:

1. Ieslēdziet automašīnu, pārvietojot slēdzi pozīcijā **„ON“.**

2. Tālvadības modulī vienlaicīgi nospiediet taustiņus ✕ un ━ un turiet tos nospiestus.

3. Ieslēdziet tālvadības moduli, nospiežot taustiņu ⏻.

4. Atlaidiet taustiņus tikai pēc tam, kad starp automašīnas modeli un tālvadības moduli ir izveidots savienojums (iedegas starmeši un deg nepārtraukti).

5. Tagad ar taustiņiem ○ un ✚ regulējiet taisnvirziena kustību (padoms: regulēšanas laikā brauciet uz priekšu)

6. Izslēdziet automašīnas modeli un tālvadības moduli.

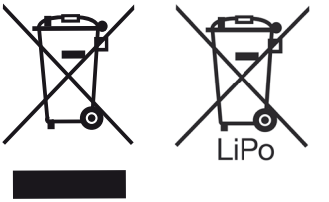
7. Lai izmantotu normālā spēles procesā, ieslēdziet, kā parasti.

9. Apkope un tīrīšana

SIKU izstrādājumu tīrīšanai un kopšanai izmantojiet tikai sausas tīrīšanas salvetes, kurās nav putekļu.
Lai varētu garantēt šā modeļa konstruktīvo drošības līmeni ilgā laika periodā, kādam no pieaugušajiem regulāri jāpārbauda, vai modelim nav acīmredzamu bojājumu.

10. Nolietoto elektroierīču utilizācija

Kad ir beidzies šo izstrādājumu kalpošanas laiks, tie nav jāizmet parastajos mājsaimniecību atkritumos, bet gan jānogādā savākšanas punktos, kur pieņem pārstrādei vecas elektriskās un elektroniskās ierīces. Par to liecina simbols uz izstrādājuma, lietošanas instrukcijā vai uz iepakojuma. Atbilstoši savam marķējumam materiāli ir atkārtoti izmantojami. Rūpējoties par otrreizējo izmantošanu, materiālu pārstrādi un citiem veco ierīču utilizācijas veidiem, jūs sniedzat nozīmīgu ieguldījumu apkārtējās vides aizsardzībā. Vērsieties municipālajā pārvaldē, lai uzzinātu utilizācijas punktu atrašanās vietu.



www.tuv.com
ID 1000000000

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Sisukord:

1. Pakendi sisu 2
2. Ohutusjuhised 84
3. Põhiosade tutvustus
   - 3.1 Sõidukid 85
   - 3.2 Värviandur 85
   - 3.3 Sõitmine vabades tingimustes 85
   - 3.4 Rehvi vahetamine 86
   - 3.5 Neljakäiguline käigukast 86
   - 3.6 Sõidurada 86
4. Enne kasutuselevõttu
   - 4.1 Aku laadimine 86
   - 4.2 Kaugjuhtimismoodul 86
5. Süsteemi käivitamine 87
6. Neljakäiguline käigukast 87
7. Värviandur 87
8. Rooli reguleerimine 88
9. Hooldus ja puhastamine 88
10. Vanade elektroonikaseadmete kõrvaldamine 88

Õnnitleme!

Olete ostnud SIKU kvaliteetse mudelmänguasja. Palume juhend enne mudelsõiduki kasutamist hoolikalt läbi lugeda. Järgmistel lehekülgedel anname teile vajalikke ohutusalaseid juhiseid ja nõuandeid toote õigeks kasutamiseks ja hoolduseks.

Hoidke see juhend hilisemaks kasutamiseks või garantiinõude esitamiseks hoolikalt alles!

Soovime, et *SIKU**racing*** pakuks teile palju rõõmu.

Teie SIKU meeskond

Olulised juhised

Kontrollige pärast pakendi avamist, kas selle sisu on täielik ning ega pole tekkinud transpordikahjustusi. Kui teil tekib kaebusi, pöörduge edasimüüja poole.
*SIKU**racing*** tooted on valmistatud uusimate ohutuseeskirjade kohaselt ning nende üle teostatakse pidevat kvaliteedikontrolli. Saadud kogemusi rakendame alati oma arendustöös. Jätame endale tehniliste ja kujunduslike muudatuste tegemise õiguse.

2. Üldised ohutusjuhised

Tähelepanu! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht pisidetailide tõttu, mida lapsed võivad alla neelata. Aku allaneelamisel tuleb pöörduda kohe arsti poole!
Veenduge, et mudelsõidukiga alustatakse mängimist alles siis, kui sõiduk ja kaugjuhtimismoodul on täiskasvanu poolt kontrollitud ja kasutusele võetud. Kuigi mudelsõiduki otstarbekohasel kasutamisel on lastele tekkivad ohud maksimaalselt välistatud, tuleks lapsi mängimise ajal jälgida. Isikuid, kellel on piiratud kehalised, vaimsed või motoorsed võimed või puudulikud teadmised ja kogemused, kuid kes soovivad SIKU toodetega mängida, peab enne mängu alustamist juhendama nende eest vastutav isik.

Elektroonilisi osi tuleb kaitsta niiskuse eest! Ühendusklemme ei tohi lühistada.

Sõiduki ja käsisaatja ohutusjuhised

Mudelsõidukeid tohib kasutada üksnes ettenähtud otstarbel, st mänguasjana suletud ja kuivades ruumides.
Igasugune muu kasutamine (nt kallakute, treppide, teede, raudtee, veekogude, soojapuhurite, lompide, liivakastide jne läheduses) ei ole lubatud ning võib põhjustada ohte.
Tootja ei vastuta kahjude eest, mida põhjustab seadme mitteotstarbekohane kasutamine.
Mudelsõidukit ei tohi maapinnalt üles tõsta, kui sõiduki rattad veel pöörlevad. Ärge laske sõrmedel, juustel ja avaratel rõivastel sattuda rataste lähedusse, kui mudel on sisse lülitatud (pealüliti on asendis „ON“).
Pärast mängimist võtke sõidukist aku välja.
Tühjad patareid tuleb käsisaatjast välja võtta! Patareikatte eemaldamiseks keerake lahti käsisaatja alumisel küljel olev kruvi ja võtke patareid välja. Jälgige uute patareide asetamisel patareipessa patareide poolsust. Mängimiseks tuleb patareipesa uuesti sulgeda.

Aku ja laadija ohutusjuhised

Patareisid ja akusid tohib vahetada ja laadida ning laadijat kasutada tohib ainult täiskasvanu.
Laadija ei ole mänguasja osa ning seetõttu ei kehti sellele ka GS-i sertifikaat. Arvestage, et mängija loomulik mängimisvajadus ja temperament võib põhjustada ettenägematuid olukordi, mis välistavad tootja vastutuse.
Akude laadimiseks tohib kasutada üksnes SIKU originaallaadijat. Kontrollige laadijat ja akut regulaarselt kahjustuste osas. Vigaseid osi ei tohi edasi kasutada.

Ärge üritage laadida ega mängimiseks kasutada vigast akut. Laadimise ajal muutuvad aku ja laadija soojaks Ärge kasutage laadijat mitte kunagi süttivatel pindadel ega kergestisüttivate esemete läheduses. Kui aku muutub laadimise ajal kuumaks, katkestage laadimine kohe. Järgige lisaks akude ja patareide õiget poolsust. Mittejärgimine võib põhjustada aku või patarei kahjustumise ja tühjenemise. Vältige elemendi sisu sattumist nahale ja silma.

Omavoliline remont ja modifitseerimine (originaalosade eemaldamine, lubamatute osade paigaldamine, elektroonika muutmine jne) muudab garantii täielikult kehtetuks ning võib põhjustada kasutajale ohtu.

3. Põhiosade tutvustus

3.1 Sõidukid

Rallisõidukitele on iseloomulik SIKU metallkere koos kvaliteetse pealetrükiga. Tehniliste eripärade hulka kuulub ka täieliku vedrustusega veermik koos diferentsiaalülekandega, originaalilähedased tuled ja uuenduslik värvitehnika.

3.2 Värviandur

Sõiduki veermiku alumisel küljel on esiosas värviandur, mis kontrollib sisselülitatud olekus pidevalt sõiduraja pealispinna värvi. SIKU ralliraja värvid on kohandatud spetsiaalselt sõidukile. Sõidu ajal tuvastab andur eri värvid ning vallandab vastavad reaktsioonid.

Näited:

Hall pind	=	Proportsionaalne sõitmine (astmevabalt reguleeritav rool ja juhtimine)
Sinine pind	=	Vesiliu simulatsioon (sõiduk libiseb)
Roheline pind	=	Roheliste triipude simulatsioon (sõiduk muutub aeglasemaks)
Kollane pind	=	Turbo simulatsioon (lühike turbonihe)

(Muudatuste õigus kaitstud)

Kui sõidukid asuvad SIKU sõidurajal, saab kasutaja otsustada, kas aktiveerida värviandur või mitte.

> Värvianduri kalibreerimist vt punktist 7.

3.3 Sõitmine vabades tingimustes

Üks sõidukite eripärasid seisneb selles, et nendega saab sõita vabades tingimustes, st *SIKU**racing*** mudelitega saab sõita paljudel eri aluspindadel (nt parkett, laminaat), mistõttu on mängides võimalik maksimaalne paindlikkus.

3.4 Rehvi vahetamine

Võidusõidu ajal saab sõiduomadusi optimeerida rehvide vahetamise teel. Selleks on igal sõidukil kolm erinevat rattakomplekti, mis kuuluvad standardvarustusse. Värviline rattaümbris tähistab rehvi kõvadust.

punane = pehme

roheline = keskmine

sinine = kõva

Esisillal olevad pehmed rehvid tagavad kurvides parema haarduvuse. Tagasillal olevad kõvad rehvid võimaldavad nt parketil driftida.
Eri kõvadusastmetega rehvide kombineerimine tekitab veel mängimisvõimalusi.
Kasutage eri rehvikomplektide vahetamiseks üksnes pakendis olevat rattavõtit.

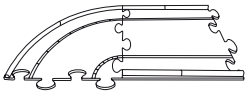
> Rehvivahetuse juhendit vt lk 144 / **A.**

3.5 Neljakäiguline käigukast

Mudelitel on neli kiirusastet, millega saab kiirusi kohandada vastavalt juhi võimetele.

> Käikude vahetamist vt punktist 6.

3.6 Sõidurada



Selle *SIKU**racing*** stardikomplektiga tehakse klassikalisel võidusõidurajal revolutsioon: sõidurajast sõltumatud, efektsed, autentsed – sellisena saab *SIKU**racing*** mudeleid saata sõidurajale. 40 x 40 cm suured rajaosad, mida saab hõlpsalt kokku panna ja turvapiiretega varustada, annavad uuele mängusüsteemile viimase lihvi. Sõiduraja materjal talub pealeastumist, on paindlik ja tugev. Turvapiirete stabiilsuse suurendamiseks võib need fikseerida kinnituskorkidega.

> Võidusõiduraja ehitust vt lk 144 – 145 / **B + D.**

4. Enne kasutuselevõttu

Enne mängimist tuleb akud kaasasoleva USB-kaabli abil laadijas täis laadida. Soovi korral saab akusid laadida (laetavate) AA-patareidega. Mittelaetavaid akusid ei tohi laadida. Võtke laetavad akud enne laadimist mänguasjast välja. Samaaegselt ei tohi kasutada eri patareitüüpe ning uusi ja vanu patareisid.

4.1 Aku laadimine

> Aku laadimise juhendit vt lk 145 / **C.**

MÄRKUS
Liiga väikesest akupingest annab märku sõiduki tulede kiire vilkumine. Sellisel juhul tuleb akut laadida. Staatiline elekter võib põhjustada talitlushäireid. Laadija nupu uuesti vajutamisel saab laadimist jätkata.

4.2 Kaugjuhtimismoodul

Kaugjuhtimismoodul kasutab 2,4 GHz raadiotehnoloogiat, mis praeguste teadmiste kohaselt ei ole otstarbekohasel kasutamisel tervisele ohtlik. Selle mudeli saatmisvõimsus on seadusandja poolt ette nähtud maksimaalsest lubatavast võimsusest oluliselt väiksem.
Kaugjuhtimismooduli kasutamiseks vajalikud patareid või laetavad patareid (2 x AAA) ei kuulu komplekti. Jälgige patarei asendit tähistavat märgistust patareipesas.
Kaugjuhtimismoodulis olevaid kontakte ei tohi lühistada.
Kuigi kasutatav raadiosüsteem on väga häirekindel, ei saa ruumilistest iseärasustest tulenevat raadiosignaali kvaliteedi halvenemist kunagi täielikult välistada. Mitteoptimaalne raadiosignaal võib kaasa tuua leviulatuse vähenemise.

MÄRKUS: kasutatav raadiotehnika ühildub *SIKU**racing*** ja SIKU**CONTROL32** mudelitega, mida juhitakse raadiojuhtmooduliga #6899.

5. Süsteemi käivitamine

Nendes mudelites kasutatav raadiotehnika on varustatud automaatse ühendumisega. Kaugjuhtimismoodul ja mudelid loovad omavahel automaatselt ühenduse ning on teiste *SIKURacing* ja SIKU-**CONTROL32** mudelite suhtes häiringuvabad. Mudelsõidukite kasutuselevõtuks tuleb toimida järgmiselt:

1. Lülitage mudel sisse, viies sõiduki alumisel küljel olev lüliti asendisse **„SEES“**. Kui sõiduki tuled vilguvad, on sõiduk ühenduse loomiseks valmis.

2. Lülitage kaugjuhtimismoodul sisse, vajutades nuppu ⏻.

3. Mudeli ja kaugjuhtimismooduli vahel luuakse ühendus. See võib kesta kuni viis (5) sekundit.

4. Ühendus kaugjuhtimispuldi ja sõiduki vahel on loodud, kui mudelsõiduki ees ja taga olev sõidutuli ning käsisaatjal olev kontrolltuli jäävad põlema. Mudelsõiduk on nüüd kaugjuhtimismoodulis salvestatud ja kasutusvalmis ning sõidukit saab nüüd juhtida ainult selle mooduliga.

5. Mängurõõm võib alata.

MÄRKUS: vajutades kaugjuhtimismoodulil nuppu ⏻, katkeb ühendus kaugjuhtimismooduli ja mudelsõiduki vahel. Mudelsõiduk kustutatakse selle käigus sisemälust. Süsteemi järgmisel käivitamisel tuleb eelnevalt kirjeldatud ühenduse loomine alates 1. sammust uuesti läbi viia. Mudelsõiduki juhusliku käivitumise vältimiseks tuleb aku (laetud / tühi) pärast mängimise lõppu mudelsõidukist välja võtta.

6. Neljakäiguline käigukast

Käigukastil on neli edasikäiku, mis võimaldavad kasutada eri kiiruseid. Iga kord, kui mängimist alustatakse, on eelseadistatud teine käik. Käsisaatja nuppudega ✚ ja ━ saab valida käike ning seadistada niiviisi soovitud kiiruse. Tagurduskäigu kasutamiseks peate kaugjuhtimispuldi gaasihooba endast eemale lükkama.

7. Värviandur

Värvianduri sisselülitamine

Andurit saab mängimise ajal juurde lülitada. Selleks vajutage kaugjuhtimismoodulil nuppu ○. Anduri töövalmidusest annab märku pidevalt põlev valgusdiood (LED), mis asub otse anduri ees.

Värvianduri kalibreerimine

Kui mudeli värviandur ei reageeri vastavatele värvitoonidele, saab seda ühe mängukorra jooksul üks kord hallil sõiduraja alal kalibreerida:

1. Vajutage sisselülitatud värvianduriga korraga nuppe ✕ ja ○ (LED süttib). Sõiduki tuled vilguvad nüüd vaheldumisi ees ja taga.

2. Asetage sõiduk sõiduraja halli osa keskele ning vajutage uuesti nuppe ✕ ja ○.

3. Niipea kui tuled enam ei vilgu, on sõiduk uuesti kalibreeritud ning seda saab tavapäraselt kasutada.

Tähelepanu! Kalibreerimine on võimalik vaid üks kord ühe mängukorra jooksul. Kui see ei peaks laitmatult toimima, lülitage sõiduk täielikult välja (On / Off-lüliti) ning korrake protseduuri.

8. Rooli reguleerimine

Juhul kui mudelsõiduk ei sõida enam sirgelt, saate rooli reguleerida:

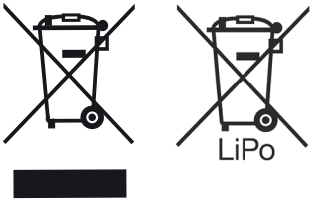
1. Lülitage sõiduk sisse, viies lüliti asendisse **„ON“**.
2. Vajutage kaugjuhtimismoodulil korraga nuppe ✕ ja − ja hoidke neid all.
3. Lülitage kaugjuhtimismoodul sisse, vajutades nuppu ⏻.
4. Laske nupp alles siis lahti, kui mudeli ja kaugjuhtimismooduli vahel on ühendus loodud (laternad põlevad püsivalt).
5. Nüüd reguleerige sirgelt sõitmine nuppudega ○ ja +. (Nõuanne: sõitke reguleerimise ajal edasi)
6. Lülitage mudelsõiduk ja kaugjuhtimismoodul välja.
7. Tavapäraseks mängimiseks lülitage sõiduk nii nagu tavaliselt uuesti sisse.

9. Hooldus ja puhastamine

Kasutage SIKU puhastamiseks ja hooldamiseks üksnes kuiva ja tolmuvaba puhastuslappi.
Mudelsõiduki konstruktsioonist tuleneva ohutustaseme pikaajaliseks tagamiseks peab täiskasvanud isik mudelsõidukit regulaarselt visuaalselt kontrollima.

10. Vanade elektroonikaseadmete kõrvaldamine

Seda toodet ei tohi pärast selle kasutusea lõppu kõrvaldada olmejäätmena, vaid tuleb viia ümbertöötamiseks elektri- ja elektroonikajäätmete kogumispunkti. Sellele osutab toote, kasutusjuhendis või pakendil olev sümbol. Materjalid on vastavalt märgistusele taaskasutatavad. Vanade seadmete taaskasutamisel, materjali taaskasutamisel või muul viisil ringlussevõtul annate olulise panuse meie keskkonna kaitsmisse. Küsige kohalikust omavalitsusest, kus asub asjaomane jäätmekogumispunkt.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Saksamaa

Spis treści:

1. Zawartość opakowania 2
2. Wskazówki bezpieczeństwa 89
3. Opis części głównych
   - 3.1 Pojazdy 90
   - 3.2 Czujnik koloru 90
   - 3.3 Swobodna jazda 90
   - 3.4 Wymiana opony 91
   - 3.5 Skrzynia 4-biegowa 91
   - 3.6 Tor wyścigowy 91
4. Przed uruchomieniem
   - 4.1 Ładowanie akumulatora 91
   - 4.2 Moduł sterowania zdalnego 91
5. Uruchomienie systemu 92
6. Skrzynia 4-biegowa 92
7. Czujnik koloru 92
8. Regulacja układu kierowniczego 93
9. Konserwacja i czyszczenie 93
10. Utylizacja zużytych części elektrycznych 93

Gratulacje,

z powodu zakupu wysokiej jakości zabawki-modelu SIKU.
Przed uruchomieniem modelu prosimy dokładnie przeczytać niniejszą instrukcję. Na kolejnych stronach podamy niezbędne wskazówki bezpieczeństwa i porady dla właściwego obchodzenia się z produktem.

Starannie przechowywać niniejszą instrukcję dla celów informacyjnych i na wypadek ewentualnych roszczeń gwarancyjnych!

A teraz dużo zadowolenia z *SIKU**racing*** życzy

zespół SIKU

Ważne wskazówki

Po rozpakowaniu prosimy sprawdzić zawartość, czy jest kompletna oraz czy nie ma uszkodzeń transportowych. W przypadku reklamacji należy zwrócić się do sprzedawcy.
Produkty *SIKU**racing*** zostały skonstruowane zgodnie z aktualnym stanem przepisów bezpieczeństwa i wyprodukowane pod stałym nadzorem jakościowym. Zdobyte doświadczenia wykorzystujemy do dalszego rozwoju. Zastrzegamy sobie prawo do zmian technicznych i designu.

2. Ogólne wskazówki bezpieczeństwa

Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy (3 lat). Niebezpieczeństwo uduszenia się, gdyż drobne części mogą zostać wciągnięte do układu oddechowego lub połknięte. W razie połknięcia akumulatora natychmiast zwrócić się do lekarza!
Upewnić się,że model użyty będzie do zabawy dopiero wtedy, gdy model i moduł sterowania zdalnego zostanie sprawdzony i uruchomiony przez dorosłą osobę. Chociaż przy prawidłowym użytkowaniu zagrożenia dla dzieci są w znacznym stopniu wykluczone, należy nadzorować zabawy. Osoby z ograniczoną sprawnością fizyczną, psychiczną lub motoryczną, nie posiadające wiedzy i doświadczenia muszą przed rozpoczęciem zabawy zostać poinstruowane przez osobę, która jest za nich odpowiedzialna.

Części elektroniczne chronić przed wilgocią! Zacisków przyłączy nie wolno zwierać.

Wskazówki bezpieczeństwa dotyczące pojazdu i nadajnika ręcznego

Model ten wolno używać wyłącznie zgodnie z przeznaczeniem, to znaczy jako zabawkę w zamkniętych i suchych pomieszczeniach.
Każde inne używanie (np. w pobliżu zboczy, schodów, ulic, urządzeń kolejowych, zbiorników, termowentylatorów, kałuż, piaskownic itd.) jest niedozwolone i związane jest z możliwymi zagrożeniami.
Producent nie może ponosić odpowiedzialności za szkody spowodowane przez użytkowanie niezgodne z przeznaczeniem.
Należy zwrócić uwagę, żeby modelu nigdy nie podnosić z podłogi, gdy obracają się koła. Palców, włosów i luźnego ubrania nie zbliżać do kół napędowych, gdy model jest włączony (wyłącznik w położeniu „ON“).
Po zabawie wyjąć akumulator z pojazdu.
Rozładowane baterie muszą być wyjęte z nadajnika ręcznego! Odkręcić śrubę na spodzie nadajnika ręcznego, aby zdjąć pokrywę i wyjąć baterie. Przy wkładaniu nowych baterii przestrzegać biegunowości baterii podanej we wnęce na baterie. Przed zabawą zamknąć wnękę na baterie.

Wskazówki bezpieczeństwa dotyczące akumulatora i ładowarki

Wymianę baterii i akumulatorów oraz ładowanie akumulatorów i obsługę ładowarki mogą wykonywać wyłącznie osoby dorosłe.
Ładowarka nie jest częścią zabawki i także nie jest częścią certyfikacji GS. Pamiętać o tym, że naturalne potrzeby zabawy i temperament dzieci mogą doprowadzić do nieprzewidzianych sytuacji, które wyłączają odpowiedzialność producenta.
Do ładowania akumulatora używać wyłącznie oryginalnej ładowarki SIKU. Regularnie sprawdzać ładowarkę i akumulator, czy nie są uszkodzone. Nie wolno używać uszkodzonych części.

Nie próbować nigdy ładować uszkodzonego akumulatora ani używać go do zabawy. Podczas ładowania akumulator i ładowarka nagrzewają się. Nie używać nigdy ładowarki na palnych powierzchniach ani w pobliżu przedmiotów łatwopalnych. Gdy akumulator nagrzeje się podczas ładowania, natychmiast przerwać ładowanie. Zawsze przestrzegać prawidłowej biegunowości akumulatorów i baterii. Nieprzestrzeganie powyższego może spowodować uszkodzenie lub rozładowanie akumulatorów lub baterii. Unikać kontaktu skóry i oczu z zawartością ogniw.

Niewłaściwe naprawy i zmiany konstrukcyjne (demontaż części oryginalnych, montaż części niedopuszczalnych, zmiany elektroniki itp.) powodują całkowitą utratę gwarancji i mogą spowodować zagrożenia dla użytkownika.

3. Opis części głównych

3.1 Pojazdy

Charakterystyczną cechą pojazdów wyścigowych jest karoseria metalowa SIKU z wysokiej jakości nadrukami. Do właściwości technicznych zalicza się całkowicie resorowane podwozie z przekładnią mechanizmu różnicowego, oryginalne oświetlenie i nowa technologia czujników kolorów.

3.2 Czujnik koloru

Na spodzie podwozia pojazdu w przednim obszarze znajduje się czujnik koloru, który po włączeniu stale kontroluje kolor powierzchni toru. Kolory toru wyścigowego SIKU są specjalnie dostosowane do pojazdu. Podczas jazdy czujnik wykrywa różne kolory i wyzwala różne reakcje.

Przykłady:

Powierzchnia szara	=	Jazda proporcjonalna (bezstopniowo regulowane kierowanie i jazda)
Powierzchnia niebieska	=	Symulacja aquaplaningu (pojazd wpada w poślizg)
Powierzchnia zielona	=	Symulacja pasów zieleni (pojazd jedzie wolniej)
Powierzchnia żółta	=	Symulacja turbo (krótki przesuw turbo)

(Zastrzega się prawo do zmian)

Jeśli pojazdy znajdują się na torze wyścigowym SIKU, użytkownik może zdecydować, czy załączyć czujnik koloru.

> Kalibracja czujnika koloru patrz punkt 7.

3.3 Swobodna jazda

Osobliwość pojazdu polega na swobodnej jeździe, tzn., że modele *SIKU racing* mogą jeździć na różnych podłożach (np. parkiet, laminat) i umożliwiają możliwie największą elastyczność podczas zabawy.

3.4 Wymiana opon

Właściwości jezdne samochodu wyścigowego można zoptymalizować przez wymianę kół. Każdy pojazd ma do dyspozycji trzy różne komplety opon, które dostępne są w zestawach. Kolorowy wieniec koła wskazuje na różny stopień twardości opon.

czerwony = miękkie

zielony = średnie

niebieski = twarde

Miękkie opony na przedniej osi zapewniają lepszą przyczepność, szczególnie na zakrętach. Twarde opony na tylnej osi umożliwiają np. dryfowanie po parkiecie.
Kombinacja opon o różnej twardości daje jeszcze inne możliwości zabawy.
Do wymiany różnych kompletów opon używać tylko klucza krzyżowego dostarczonego w opakowaniu.

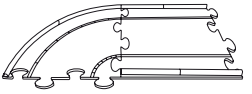
> Instrukcja wymiany opon patrz strona 144 / **A**.

3.5 Skrzynia 4 biegowa

Modele dysponują czterema stopniami prędkości, przy pomocy których można dostosować prędkość do umiejętności kierowcy.

> Zmiana biegów patrz punkt 6.

3.6 Tor wyścigowy



Ten zestaw startowy *SIKU**racing*** zrewolucjonizował tor wyścigowy: bez ograniczeń, skuteczne, autentyczne – takie mogą być modele *SIKU**racing*** na trasie. Części toru 40 x 40 cm, które łatwo można połączyć i wyposażyć w poręcze, uzupełniają nowy system zabawy. Materiał toru wyścigowego jest odporny na chodzenie, elastyczny i masywny. Aby trwale zagwarantować stabilność poręczy można je unieruchomić przy pomocy zatyczek.

> Montaż toru wyścigowego patrz strona 144 – 145 / **B + D**.

4. Przed uruchomieniem

Przed zabawą akumulatory trzeba naładować podłączając dostarczony kabel USB do ładowarki. Opcjonalnie akumulatory można ładować bateriami wielokrotnego ładowania typu „AA“. Nie wolno używać baterii nie nadających się do ładowania. Baterie wielokrotnego ładowania wyjąć z zabawki przed ładowaniem. Nie wolno razem używać różnych typów baterii lub baterii nowych i używanych.

4.1 Ładowanie akumulatora

> Instrukcja ładowania akumulatora patrz strona 145 / **C**.

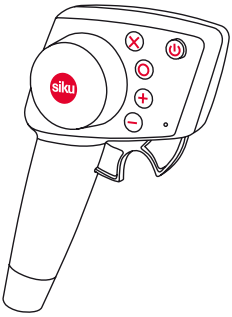
WSKAZÓWKA:
Jeśli napięcie akumulatora jest zbyt niskie, pojazd sygnalizuje to szybkim miganiem oświetlenia. Wtedy należy naładować akumulator. Ze względu na rozładowanie elektryczności statycznej mogą wystąpić zakłócenia w pracy. Ponowne naciśnięcie przycisku na ładowarce powoduje kontynuowanie ładowania.

4.2 Moduł sterowania zewnętrznego

Moduł ten pracuje w technologii radiowej 2,4 GHz, która według obecnej wiedzy przy użytkowaniu zgodnym z przeznaczeniem nie powoduje żadnych szkód zdrowotnych. Model ten wyraźnie nie przekracza maksymalnej mocy nadawania dopuszczalnej przez ustawodawcę.
Baterie / akumulatory (2 x typu AA) wymagane do zasilania modułu sterowania zdalnego nie wchodzą w zakres dostawy. Przestrzegać oznaczenia dla rozmieszczenia i ułożenia baterii w przedziale na baterie.
Styków w module sterowania zdalnego nie wolno zwierać.
Chociaż stosowany system radiowy jest bardzo odporny na zakłócenia, nigdy w 100 % nie da się wykluczyć utraty jakości sygnału radiowego spowodowanej przez warunki przestrzenne i inne systemy radiowe. Nieoptymalny sygnał radiowy może spowodować zmniejszenie zasięgu.

WSKAZÓWKA: Stosowana technika radiowa jest kompatybilna z modelami *SIKU**racing***- i SIKU**CONTROL32**, które sterowane są przez moduł sterowania zdalnego nr art. #6899.

5. Uruchomienie systemu



Technika radiowa używana w tych modelach wyposażona jest w funkcję automatycznego nawiązywania połączenia. Moduł sterowania zdalnego i modele łączą się samoczynnie i nie są zakłócane przez inne modele *SIKU**racing*** i SIKU**CONTROL32**. W celu uruchomienia modelu postąpić zgodnie z poniższym opisem:

1. Włączyć model przez przestawienie wyłącznika na spodzie pojazdu w położenie **„ON“**. Jeśli miga oświetlenie pojazdu, jest on gotowy do nawiązania połączenia.

2. Włączyć moduł sterowania zdalnego naciskając na przycisk ⏻.

3. Połączenie pomiędzy modelem i modułem sterowania zdalnego zostaje nawiązane. Proces ten może potrwać do pięciu (5) sekund.

4. Połączenie pomiędzy sterowaniem zdalnym i modelem zostanie utworzone, gdy zaświecą się światła z przodu i z tyłu modelu oraz lampka kontrolna na nadajniku ręcznym świeci się stale. Model jest zapamiętany przez moduł sterowana zdalnego i gotowy do pracy i może być tylko przez niego sterowany.

5. Można rozpocząć zabawę.

WSKAZÓWKA: Przez naciśnięcie przycisku ⏻ na module sterowania zdalnego kończy się połączenie modułu sterowania zdalnego z modelem. Moduł będzie teraz skasowany z pamięci wewnętrznej. Przy następnym uruchomieniu systemu ponownie wykonać zestawienie połączenia rozpoczynając od kroku 1. Aby uniknąć przypadkowego uruchomienia modelu, po zakończeniu zabawy akumulatory (naładowane / rozładowane) należy wyjąć z modelu.

6. Skrzynia 4-biegowa

Skrzynia dysponuje 4 biegami jazdy do przodu, które umożliwiają różne prędkości. Przy każdym ponownym uruchomieniu ustawiony jest 2. bieg. Przy pomocy przycisków ✚ i ▬ na nadajniku ręcznym można wybrać biegi i w ten sposób ustawić wymaganą prędkość. Aby użyć biegu jazdy do tyłu, dźwignię gazu na sterowaniu zdalnym nacisnąć od siebie.

7. Czujnik koloru

Włączenie czujnika koloru

Czujnik można załączyć podczas zabawy. W tym celu nacisnąć przycisk ○ na module sterowania zdalnego. Gotowość czujnika do pracy rozpoznaje się po ciągłym świeceniu diody (LED), która znajduje się bezpośrednio przed czujnikiem.

Kalibracja czujnika koloru

Jeśli czujnik nie reaguje na odpowiednie kolory, istnieje możliwość kalibracji w zabawie 1x na szarą powierzchnię toru jazdy:

1. Nacisnąć jednocześnie przyciski ✕ i ○ przy włączonym czujniku koloru (LED świeci się). Oświetlenie pojazdu miga na zmianę z przodu i z tyłu.

2. Ustawić pojazd na środku na szarej powierzchni toru jazdy i nacisnąć jednocześnie przyciski ✕ i ○.

3. Gdy oświetlenie przestanie migać, pojazd jest ponownie skalibrowany i może być normalnie używany.

Uwaga! Kalibracja możliwa jest tylko jeden raz na zabawę. Jeśli czujnik nie działa poprawnie, wyłączyć całkowicie pojazd (wyłącznikiem On / Off) i powtórzyć postępowanie.

8. Regulacja układu kierowniczego

Jeśli model nie jedzie prawidłowo na wprost, układ kierowniczy można wyregulować w następujący sposób:

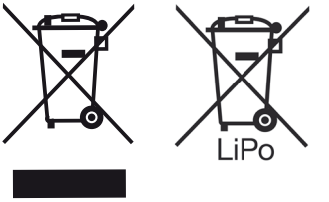
1. Włączyć pojazd przestawiając wyłącznik w położenie **„ON“**.
2. Jednocześnie nacisnąć i przytrzymać wciśnięte przyciski ✕ i − na module sterowania zdalnego.
3. Włączyć moduł sterowania zdalnego przez naciśnięcie przycisku ⏻.
4. Przyciski zwolnić dopiero wtedy, gdy ustanowione zostanie połączenie pomiędzy modelem i modułem sterowania zdalnego (trwałe świecenie reflektorów).
5. Teraz wyregulować jazdę na wprost przyciskami ○ i +. (Porada: podczas regulacji jechać do przodu)
6. Wyłączyć model i moduł sterowania zdalnego.
7. Dla używania do zabawy włączyć jak zazwyczaj.

9. Konserwacja i czyszczenie

Do czyszczenia i konserwacji produktów SIKU używać wyłączenie suchych i czystych ściereczek.
Aby można było długotrwale zagwarantować założony konstrukcyjnie poziom bezpieczeństwa modelu, dorosła osoba powinna regularnie sprawdzać wzrokowo, czy model nie jest uszkodzony.

10. Utylizacja zużytych urządzeń elektrycznych

Po zakończeniu eksploatacji produktu nie należy usuwać go do śmieci domowych, lecz oddać do punktu recyklingu urządzeń elektrycznych i elektronicznych. Wskazuje na to symbol na produkcie, w instrukcji obsługi lub na opakowaniu. Materiały można ponownie użytkować zgodnie z ich oznakowaniem. Ponowne wykorzystanie, recykling lub inne formy odzysku zużytych urządzeń wnoszą ważny wkład w ochronę naszego środowiska. W odpowiednim urzędzie można uzyskać informacje na temat zakładów utylizacji odpadów.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Niemcy

CZ

Obsah:

1. Obsahy balení 2
2. Bezpečnostní pokyny 94
3. Vysvětlení hlavních částí
   - 3.1 Vozidla 95
   - 3.2 Snímač barvy 95
   - 3.3 Volná jízda 95
   - 3.4 Výměna pneumatik 96
   - 3.5 Čtyřstupňové řazení 96
   - 3.6 Závodní dráha 96
4. Před uvedením do provozu
   - 4.1 Nabíjení akumulátoru 96
   - 4.2 Modul dálkového ovládání 96
5. Start systému 97
6. Čtyřstupňové řazení 97
7. Snímač barev 97
8. Nastavení řízení 98
9. Údržba a čištění 98
10. Likvidace starých el. dílů 98

Srdečně Vám blahopřejeme

ke koupi tohoto kvalitního hračkového modelu SIKU. Prosíme Vás, abyste si před uvedením modelů do provozu tento návod důkladně přečetli. Na následujících stranách naleznete nezbytné bezpečnostní pokyny a tipy k používání a údržbě výrobků.

Tento návod si dobře uschovejte pro informaci popř. pro eventuální uplatnění záruky!

A nyní hodně zábavy se *SIKU**racing*** Vám přeje

Váš tým SIKU

Důležité pokyny

Po vybalení zkontrolujte obsah krabice z hlediska úplnosti a případného poškození při přepravě. Pokud něco není v pořádku, obraťte se prosím na Vašeho prodejce.
*SIKU**racing*** výrobky jsou konstruovány podle aktuálního stavu bezpečnostních předpisů a vyrobeny při stálém sledování kvality. Takto získané poznatky se uplatňují při našem vývoji. Vyhrazujeme si právo na změny techniky a designu.

2. Všeobecné bezpečnostní pokyny

Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců (3 let). Nebezpečí udušení malými díly, které mohou být spolknuty. Při spolknutí akumulátoru okamžitě vyhledejte lékaře!

Zajistěte, aby hraní si s modely začalo až poté, kdy byly modely a moduly dálkového ovládání zkontrolovány a uvedeny do provozu dospělou osobou. Přestože při použití přiměřeném určení je ohrožení dětí v maximální míře vyloučeno, měli byste na jejich hraní dohlížet. Pokud si s výrobky SIKU mají hrát osoby s omezenými tělesnými, duševními nebo motorickými schopnostmi nebo s nedostatečnými znalostmi a zkušenostmi, musí být před začátkem hraní poučeny osobou, která je za ně zodpovědná.

Elektronické části musí být chráněny před mokrem! Přípojné svorky se nesmí zkratovat.

Bezpečnostní pokyny k vozidlu a dálkovému ovladači

Tyto modely smí být použity pouze přiměřeně svému účelu, tzn. jako hračky uvnitř uzavřených a suchých prostorů.
Jakékoli jiné použití (např. v blízkosti svahů, schodů, silnic, kolejí, vody, horkovzdušných ventilátorů, kaluží, pískovišť atd) je nepřípustné a může být spojeno s nebezpečím.
Výrobce nemůže převzít odpovědnost za škody, které byly způsobeny nepřiměřeným použitím.
Dbejte na to, aby model nikdy nebyl zvedán ze země, dokud se kola ještě otáčí. Prsty, vlasy a volné části oblečení mějte v dostatečné vzdálenosti od hnacích kol, když je model zapnutý (vypínač na „ON“).
Po ukončení hraní vytáhněte akumulátor z vozidla.
Vybité baterie se musí z dálkového ovladače vyjmout! Uvolněte šroub na spodní straně dálkového ovladače, vyjměte kryt přihrádky na baterie a vyndejte baterie. Při vkládání nových baterií dbejte na polaritu uvedenou v přihrádce na baterie. Pro hraní musí být kryt přihrádky na baterie opět uzavřen.

Bezpečnostní pokyny pro akumulátor a nabíječku

Výměna baterií a akumulátorů, stejně jako nabíjení akumulátorů a obsluha nabíječky, smí být prováděna pouze dospělými osobami.
Nabíječka není součástí hračky a není tak částí GS certifikace. Berte v úvahu, že přirozená potřeba hraní a temperament uživatelů mohou způsobit nepředvídatelné situace, které vylučují odpovědnost ze strany výrobce.
Pro nabíjení akumulátoru smí být použita pouze originální nabíječka SIKU. Pravidelně kontrolujte případné poškození nabíječky a akumulátoru. Vadné díly se nesmí dále používat.

Nikdy se nepokoušejte poškozený akumulátor nabíjet nebo jej používat pro provoz modelu. Během nabíjení se akumulátor a nabíječka zahřívají. Nikdy nabíječku nepoužívejte na hořlavých plochách nebo vedle snadno vznětlivých předmětů. Pokud je akumulátor během nabíjení horký, okamžitě nabíjení přerušte. Kromě toho vždy dbejte na správnou polaritu akumulátorů a baterií. Nerespektování může vést k poškození a vytečení akumulátoru nebo baterií. Vyvarujte se jakéhokoli kontaktu pokožky a očí s obsahem akumulátoru nebo baterie.

Nesprávnými opravami a konstrukčními změnami (demontáž originálních dílů, montáž neschválených dílů, změny elektroniky atd.) kompletně zaniká nárok na záruku a mohou vznikat nebezpečí pro uživatele.

3. Vysvětlení hlavních částí

3.1 Vozidla

Pro závodní vozidla je charakteristická kovová karoserie SIKU s kvalitním potiskem. K technickým zvláštnostem patří plně odpružený podvozek s diferenciálem, předloze věrné osvětlení a nová technika snímání barev.

3.2 Snímač barev

Na spodní straně podvozku vozidla se v přední části nachází snímač barev, který v zapnutém stavu trvale detekuje barvu povrchu vozovky. Barvy závodní dráhy SIKU jsou speciálně nastaveny pro vozidlo. Během jízdy snímač rozpoznává různé barvy a spouští odpovídající reakce.

Příklady:

Šedý povrch	=	Proporcionální jízda (plynule nastavitelné řízení a jízda)
Modrý povrch	=	Simulace akvaplaningu (vlnění vozidla)
Zelený povrch	=	Simulace zeleného pruhu (vozidlo se zpomalí)
Žlutý povrch	=	Simulace turbo (krátký turbo zátah)

(Právo na změny vyhrazeno)

Když se vozidla nacházejí na závodní dráze SIKU, může uživatel rozhodnout, zda chce zapnout snímač barev.

> Kalibrace snímače barev viz bod 7.

3.3 Volná jízda

Zvláštnost vozidel spočívá ve volné jízdě, což znamená, že modely SIKU racing mohou jet na mnoha různých podkladech (např. parkety, laminátové podlahy) a umožňují tak maximální možnou flexibilitu při hraní.

3.4 Výměna pneumatik

Jízdní vlastnosti závodních vozidel mohou být optimalizovány výměnou kol. K tomu jsou pro každé vozidlo k dispozici tři různé sady pneumatik, které jsou již obsaženy v sadě. Barva ráfku upozorňuje na různé stupně tvrdosti pneumatik.

červená = měkké

zelená = střední

modrá = tvrdé

Měkké pneumatiky na přední nápravě zajišťují větší přilnavost zvláště v zatáčkách. Tvrdé pneumatiky na zadní nápravě poskytují možnost driftování např. na parketách.
Kombinací pneumatik s různými stupni tvrdosti vznikají další možnosti hraní.
Pro výměnu různých sad pneumatik používejte pouze v balení dodaný křížový klíč.

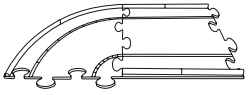
> Návod pro výměnu pneumatik viz strana 144 / **A**.

3.5 Čtyřstupňové řazení

Modely disponují čtyřmi rychlostními stupni, kterými lze rychlost přizpůsobit schopnostem řidiče.

> Změna rychlostních stupňů viz bod 6.

3.6 Závodní dráha



Tato sada *SIKU**racing*** pro začínající znamená revoluci klasické závodní dráhy: *SIKU**racing*** modely mohou na dráze jezdit volně v různých pruzích, efektně a autenticky. 40 x 40 cm velké díly vozovky, které mohou být snadno sestaveny a opatřeny svodidly, kompletují celý tento nový hrací systém. Materiál závodní dráhy je odolný proti sešlápnutí, flexibilní a robustní. Aby byla stabilita svodidel trvale zaručena, mohou být upevněna pomocí držáků.

> Složení závodní dráhy viz strana 144– 145 / **B + D**.

4. Před uvedením do provozu

Před hraním musí být akumulátory nabity pomocí dodaného USB kabelu v nabíječce. Případně mohou být akumulátory nabity pomocí (nabíjecích) baterií typu „AA“. Nenabíjecí baterie se nesmí nabíjet. Nabíjecí baterie se před nabíjením musí z hračky vyjmout. Nesmí být společně používány různé typy baterií nebo nové a již použité baterie.

4.1 Nabíjení akumulátoru

> Návod pro nabíjení akumulátoru viz strana 145 / **C**.

UPOZORNĚNÍ:
Příliš nízké napětí akumulátoru signalizuje vozidlo rychlým blikáním osvětlení. Akumulátor pak musí být nabit. Vybitím statické elektřiny může dojít k provozní poruše. Po novém stisknutí tlačítka na nabíječce proces nabíjení normálně pokračuje.

4.2 Modul dálkového ovládání

Modul dálkového ovládání pracuje s rádiovou technologií 2,4 GHz, která při použití přiměřeném účelu nemůže podle současných poznatků způsobit žádnou zdravotní újmu. U tohoto modelu je výkon vysílače výrazně nižší než maximální legislativou povolený.
Pro provoz modulu dálkového ovládání potřebné baterie / akumulátory (2 x typ AAA) nejsou součástí dodávky. Dbejte na označení k umístění a poloze baterií v přihrádce.
Kontakty v modulu dálkového ovládání se nesmí zkratovat.
Přestože použitý rádiový systém je velmi odolný proti rušení, nelze nikdy zcela zaručit, že kvalita signálu nebude zhoršena v důsledku daných prostorů a jiných rádiových systémů. Ne optimální rádiový signál může vést ke snížení dosahu.

UPOZORNĚNÍ: Použitá rádiová technika je kompatibilní s modely *SIKU**racing*** a SIKU**CONTROL32**, které se používají s modulem dálkového ovládání č. výr. #6899.

5. Start systému

V těchto modelech použitá rádiová technika disponuje automatickým navázáním spojení. Modul dálkového ovládání a modely se propojí automaticky a jsou odolné vůči rušení jinými modely *SIKU**racing*** a SIKU**CONTROL32**. Pro uvedení modelů do provozu se řiďte následujícím postupem:

1. Zapněte model tím, že spínač na spodní straně vozidla uvedete do polohy **„ON“**. Když bliká osvětlení vozidla, je připraveno k navázání spojení.

2. Zapněte modul dálkového ovládání stisknutím tlačítka ⏻.

3. Vytváří se spojení mezi modelem a modulem dálkového ovládání. Tento proces může trvat až pět (5) vteřin.

4. Spojení mezi modelem a modulem dálkového ovládání je vytvořeno, když trvale svítí světla na přední a zadní straně modelu a kontrolka na dálkovém ovladači. Model je uložen v modulu dálkového ovládání, připraven k provozu a může být ovládán jen tímto ovladačem.

5. Nyní je možné se začít bavit hrou.

UPOZORNĚNÍ: Stisknutím tlačítka ⏻ modulu dálkového ovládání se spojení modulu dálkového ovládání s modelem ukončí. Model se přitom z interní paměti vymaže. Při příštím startu systému se musí znovu provést výše popsané vytvoření spojení od kroku 1. Pro zabránění neočekávaného zapnutí modelů je zásadně nutné akumulátory (nabité / vybité) po ukončení provozu vyjmout z modelů.

6. Čtyřstupňové řazení

Řazení rychlostí disponuje 4 rychlostními stupni vpřed, které umožňují různé rychlosti. Při každém novém uvedení do provozu je přednastaven 2. rychlostní stupeň. Pomocí tlačítek ✚ a ▬ na dálkovém ovladači můžete volit rychlostní stupně a tím i požadovanou rychlost. Pro použití zpátečky musíte páčku plynu dálkového ovladače odtlačit od sebe.

7. Snímač barev

Zapnutí snímače barev

Snímač je možné zapnout během provozu. K tomu stiskněte tlačítko ○ na modulu dálkového ovládání. Funkční připravenost snímače poznáte podle trvaléhо světla světelné diody (LED), která se nachází přímo před snímačem.

Kalibrace snímače barev

Pokud by snímač barev nereagoval na příslušné barvy, je možné jej vždy pro provoz 1x zkalibrovat na šedém povrchu vozovky následujícím způsobem:

1. Stiskněte současně tlačítka ✕ a ○ při zapnutém snímači barev (LED svítí). Osvětlení vozidla nyní bliká střídavě vpředu a vzadu.

2. Postavte vozidlo doprostřed šedé plochy vozovky a znovu stiskněte současně tlačítka ✕ a ○.

3. Jakmile osvětlení přestane blikat, je vozidlo nově zkalibrováno a může být normálně použito.

Pozor! Kalibrace je možná jen jednou během hraní. Pokud by funkce nebyla v pořádku, vozidlo kompletně vypněte (spínač On / Off) a postup opakujte.

8. Nastavení řízení

Pokud by model již nejel správně rovně vpřed, můžete nově nastavit řízení následujícím způsobem:

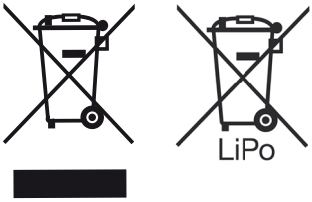
1. Zapněte vozidlo uvedením spínače do polohy **„ON“**.
2. Současně stiskněte tlačítka ✕ a − na modulu dálkového ovládání a držte je stisknutá.
3. Zapněte modul dálkového ovládání stisknutím tlačítka ⏻.
4. Tlačítka pusťte teprve tehdy, když bylo vytvořeno spojení mezi modelem a modulem dálkového ovládání (reflektory trvale svítí).
5. Rovný směr jízdy nyní nastavte tlačítky ○ a +. (Tip: během nastavování jeďte vpřed)
6. Vypněte model a modul dálkového ovládání.
7. Pro normální hraní je znovu zapněte obvyklým způsobem.

9. Údržba a čištění

Pro čištění a péči o výrobky SIKU používejte výhradně čisticí utěrky, které jsou suché a bez prachu.
Aby bylo možné dlouhodobě zaručit konstrukčně danou úroveň bezpečnosti modelu, musí být model pravidelně kontrolován dospělou osobou, zda nevykazuje viditelná poškození.

10. Likvidace starých el. přístrojů

Tyto výrobky nesmí být na konci jejich životnosti likvidovány s normálním domovním odpadem, nýbrž musí být předány sběrnému místu pro recyklaci elektrických a elektronických přístrojů. Symbol na výrobku, v návodu k použití nebo na balení na to upozorňuje. Materiály jsou podle svého označení opět recyklovatelné. Opětným použitím, recyklací materiálu nebo jinou formou opětného zhodnocení starých přístrojů významně přispějete k ochraně našeho životního prostředí. Zeptejte se na městském úřadě na příslušnou sběrnu surovin.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Německo

Obsah:

1. Obsah obalu 2
2. Bezpečnostné pokyny 99
3. Vysvetlenie hlavných súčiastok
   - 3.1 Vozidlá 100
   - 3.2 Senzor farieb 100
   - 3.3 Voľná jazda 100
   - 3.4 Výmena pneumatík 101
   - 3.5 4 stupňové radenie rýchlostí 101
   - 3.6 Pretekárska dráha 101
4. Pred spustením do prevádzky
   - 4.1 Nabitie akumulátorov 101
   - 4.2 Modul diaľkového ovládania 101
5. Spustenie systému 102
6. 4 stupňové radenie rýchlostí 102
7. Senzor farieb 102
8. Nastavenie riadenia 103
9. Údržba a čistenie 103
10. Likvidácia starých elektrických súčiastok 103

Srdečne blahoželáme

k zakúpeniu tohto veľmi kvalitného hračkárskeho modelu SIKU.
Prosíme vás, aby ste si pred spustením modelov do prevádzky podrobne prečítali tento návod. Na nasledujúcich stránkach vám poskytneme potrebné bezpečnostné pokyny a tipy pre správnu manipuláciu a údržbu výrobku.

Uchovajte si dôkladne tento návod pre informovanosť alebo prípadné uplatnenie nároku na záruku!

A teraz vám želá veľa zábavy s *SIKU**racing***

Váš kolektív firmy SIKU

Dôležité upozornenia

Skontrolujte po vybalení kompletnosť a možné transportné škody obsahu dodávky. Ak by došlo k poškodeniu, obráťte sa na svojho špecializovaného predajcu.
*SIKU**racing*** výrobky boli skonštruované podľa aktuálneho stavu bezpečnostných predpisov a vyrobené za neustálej kontroly kvality. Poznatky získané kontrolou kvality aplikujeme v našom vývoji výrobkov. Zmeny technického stavu a dizajnu vyhradené.

2. Všeobecné bezpečnostné pokyny

Pozor! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov (3 rokov). Nebezpečenstvo udusenia drobnými súčiastkami, ktoré by mohlo dieťa prehltnúť. Pri prehltnutí batérie okamžite vyhľadajte lekársku pomoc!
Ubezpečte sa, aby sa hra s modelmi začala až vtedy, keď skontrolovala modely a moduly diaľkového ovládania dospelá osoba a spustila ich do prevádzky. Aj keď sú takmer úplne vylúčené pri používaní modelu podľa predpisov riziká ohrozenia detí, mali by ste predsa dohliadať na hru. Ak sa majú hrať s výrobkami SIKU osoby s obmedzenými telesnými, duševnými alebo motorickými vlastnosťami, alebo osoby s nedostatočnými vedomosťami a skúsenosťami, ubezpečte sa, aby boli tieto osoby pred začiatkom hry zaškolené osobou, ktorá je za ne zodpovedná.

Chráňte elektronické súčiastky pred vlhkosťou! Spojovacie svorky sa nemôžu vyskratovať.

Bezpečnostné pokyny k vozidlu a ručnej vysielačke

Tieto modely sa môžu používať iba na predpisové účely používania, to znamená ako hračka v uzavretých a suchých priestoroch.
Akékoľvek iné používanie (v blízkosti svahov, schodísk, ciest, železničných tratí, vodných plôch, teplovzdušných ventilátorov, kaluží, pieskovísk a pod.) je nepovolené a spojené s možnými nebezpečenstvami. Výrobca nie je zodpovedný za škody, ktoré boli spôsobené používaním hračky v rozpore s predpismi.
Dodržiavajte pravidlo, že sa model nikdy nesmie zdvíhať z podlahy dovtedy, kým sa otáčajú jeho kolesá. Prsty, vlasy a voľné oblečenie sa nemôžu dostať do blízkosti hnacích kolies, ak je model zapnutý (prevádzkový vypínač v polohe „ZAP“).
Po hre musíte vybrať akumulátor z vozidla.
Prázdne batérie musíte vybrať z ručnej vysielačky! Uvoľnite skrutku na dolnej strane ručnej vysielačky, aby ste odstránili kryt priehradky na batérie, a vyberte batérie. Rešpektujte pri vkladaní nových batérií pólovanie batérií uvedené v priehradke na batérie. Pre hru sa musí priehradka na batérie opäť uzavrieť.

Bezpečnostné pokyny pre akumulátor a nabíjačku

Výmenu batérií a akumulátorov, ako aj nabíjanie akumulátorov a obsluhu nabíjačky môže vykonávať iba dospelá osoba.
Nabíjačka nie súčasťou hračky a tiež certifikátu GS. Myslite na to, že prirodzená potreba hry a temperament užívateľa môžu viesť k vzniku nepredvídateľných situácií, ktoré vylučujú zodpovednosť zo strany výrobcu.
Na nabíjanie akumulátorov sa môže používať iba originálna nabíjačka firmy SIKU. Kontrolujte nabíjačku a akumulátory pravidelne na poškodenie. Defektné súčiastky sa nemôžu ďalej používať.

Nepokúšajte sa nabíjať poškodené akumulátory alebo ich používať pri hre. Počas nabíjania sú akumulátory a nabíjačka teplé. Neprevádzkujte nabíjačku nikdy na horľavých plochách alebo vedľa ľahko zápalných predmetov. Ak je akumulátor počas nabíjania horúci, musíte okamžite prerušiť nabíjanie. Rešpektujte okrem toho vždy správnu polaritu akumulátorov a batérií. Nedodržiavanie by mohlo viesť k poškodeniu alebo výpadku akumulátorov alebo batérií. Zabráňte akémukoľvek kontaktu obsahu batérií s pokožkou alebo očami.

Neodbornými opravami a konštrukčnými zmenami (demontáž originálnych súčiastok, montáž nepovolených súčiastok, zmeny elektroniky atď.) môže dôjsť k zániku nároku na záruku a vzniknúť nebezpečenstvo pre užívateľa.

3. Vysvetlenie hlavných súčiastok

3.1 Vozidlá

Charakteristickou pre pretekárske vozidlá je kovová karoséria SIKU s veľmi kvalitnou potlačou. K technickým zvláštnostiam patrí plne odpružený podvozok s diferenciálnou prevodovkou, osvetlenie veľmi podobné originálu a nová technika senzorov farieb.

3.2 Senzor farieb

Na spodnej strane podvozku vozidla sa nachádza v prednej časti senzor farby, ktorý v zapnutom stave permanentne sníma farbu povrchu jazdnej dráhy. Farby pretekárskej dráhy SIKU sú špeciálne dimenzované pre vozidlo. Počas jazdy rozoznáva senzor rôzne farby a aktivuje príslušné reakcie.

Príklady:

Sivý povrch	=	Proporcionálna jazda (postupne nastaviteľná Riadenie a jazda)
Modrý povrch	=	Simulácia kĺzania na vode (Vozidlo sa kolíše)
Zelený povrch	=	Simulácia zelených pásov (Vozidlo spomaľuje)
Žltý povrch	=	Simulácia Turbo (krátky turbo posuv)

(Zmeny vyhradené)

Ak sa nachádzajú vozidlá na pretekárskej dráhe SIKU, môže sa užívateľ rozhodnúť, či chce pripojiť senzor farby.

> Kalibrovanie senzora farby pozri v bode 7.

3.3 Voľná jazda

Originalita vozidiel spočíva o voľnej jazde, to znamená, že modely *SIKU racing* môžu jazdiť na mnohých rôznych povrchoch (napr. parkety, laminátové parkety) a umožňujú tak maximálnu možnú flexibilitu pri hre.

3.4 Výmena pneumatík

Jazdné vlastnosti pretekárskych vozidiel sa dajú optimalizovať výmenou kolies. K tomu sú k dispozícii pre každé vozidlo tri súpravy pneumatík, ktoré sú obsahom súpravy. Farebný ráfik kolesa upozorňuje na rôzny stupeň tvrdosti pneumatiky.

červená = mäkké

zelená = stredné

modrá = tvrdé

Mäkké pneumatiky sa starajú hlavne v zákrutách o lepšiu priľnavosť k dráhe. Tvrdé pneumatiky na zadnej náprave ponúkajú možnosť stranového posunu zadnej nápravy v zákrutách napr. na parketách. Pri kombinácii pneumatík s rôznymi stupňami tvrdosti vzniká ešte viac herných možností.
Používajte na výmenu rôznych súprav pneumatík iba krížový skrutkovač na kolesá priložený v obale.

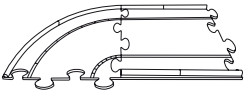
> Návod na výmenu pneumatík pozri na strane 144 / **A**.

3.5 4 stupňové radenie rýchlostí

Modely disponujú štyrmi rýchlostnými stupňami, pomocou ktorých sa dá prispôsobiť rýchlosť schopnostiam vodiča.

> Radenie rýchlostí pozri v bode 6.

3.6 Pretekárska dráha



Pomocou tejto spúšťacej súpravy od *SIKU*racing došlo k revolúcii pri klasických pretekárskych dráhach: nezávisle od jazdnej stopy, efektívne, autenticky, tak môžete posielať modely *SIKU*racing na trať. Diely dráhy s veľkosťou 40 x 40 cm, ktoré sa dajú jednoducho poskladať a vybaviť zvodidlami, zaokrúhľujú kompletnú prevádzku nového hracieho systému. Materiál pretekárskej dráhy je odolný proti stúpaniu, flexibilný a robustný. Aby sa zabezpečila trvalá stabilita zvodidiel, môžete zvodidlá zafixovať pomocou svoriek držiaka.

> Konštrukciu pretekárskej dráhy pozri na strane 144 – 145 / **B + D**.

4. Pred spustením do prevádzky

Pred začiatkom hry sa musia akumulátory nabiť pomocou dodávaného USB kábla v nabíjačke. Voliteľne sa môžu akumulátory nabiť pomocou (dobíjacích) batérií typu „AA“. Batérie, ktoré nie sú určené na nabíjanie, sa nesmú nabíjať. Dobíjacie batérie musíte vybrať z hračky ešte predtým, než sa začnú nabíjať. Nemôžete navzájom kombinovať nové a použité batérie.

4.1 Nabitie akumulátorov

> Návod k nabíjaniu akumulátorov pozri na strane 145 / **C**.

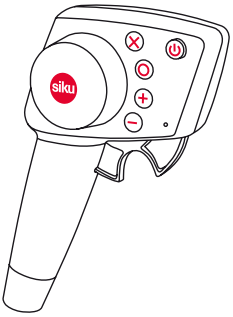
UPOZORNENIE:
Príliš slabé nabitie akumulátorov signalizuje vozidlo rýchlym blikaním osvetlenia. Akumulátor treba potom nabiť. Z dôvodu vybitia statickej elektriky môže dôjsť k prevádzkovým poruchám. Opakovaným stlačením tlačidla na nabíjačke sa pokračuje v bežnom nabíjacom procese.

4.2 Modul diaľkového ovládania

Modul diaľkového ovládania pracuje s rádiovou technológiou 2,4 GHz, ktorá nemôže spôsobiť podľa súčasných poznatkov a pri používaní podľa predpisov žiadne poškodenie zdravia osôb.. Maximálny zákonom povolený vysielací výkon sa u tohto modelu ani zďaleka nedosahuje.
Batérie / Akumulátory s batériami (2 x typ AAA) potrebné na prevádzkovanie modul diaľkového ovládania nie sú obsahom dodávky. Rešpektujte symboly k usporiadaniu a uloženiu batérií v priehradke na batérie.
Kontakty v module diaľkového ovládania sa nemôžu vyskratovať.
Hoci je používaný rádiový systém dobre zabezpečený proti poruchám, nedá sa nikdy na úplne vylúčiť vysoká úroveň kvality rádiového signálu danosťami priestoru a inými funkčnými systémami. Nekvalitný rádiový signál môže viesť k zníženiu vysielacieho dosahu.

UPOZORNENIE: Používaná rádiová technika je kompatibilná s *SIKU*racing- a modelmi SIKU**CONTROL32**, ktoré sa prevádzkujú s modulom diaľkového ovládania výr.č. #6899.

5. Spustenie systému



Rádiová technika používaná v týchto modeloch je vybavená automatickým vytvorením spojenia. Modul diaľkového ovládania a modely sa spájajú samočinne a sú bezporuchové oproti ďalším modelom *SIKU**racing*** a SIKU**CONTROL32**. Pri uvádzaní modelu do prevádzky dodržiavajte nasledujúci postup:

1. Zapnite model tak, že prepnete prepínač na dolnej strane vozidla do polohy **„ZAP“**. Ak bliká osvetlenie vozidla, je vozidlo pripravené na vytvorenie spojenia.

2. Zapnite modul diaľkového ovládania stlačením tlačidla ⏻.

3. Vytvorí sa spojenie medzi modelom a modulom diaľkového ovládania. Tento proces môže trvať až päť (5) sekúnd.

4. Spojenie medzi diaľkovým ovládaním a modelom je vytvorené vtedy, ak bude nepretržite svietiť svetlo vozidla v prednej a zadnej časti modelu a kontrolka na konci ručného vysielača. Model je uložený v pamäti diaľkového ovládania a pripravený na prevádzku a môže sa ovládať diaľkovým ovládaním.

5. Zábavná hra sa môže začať.

UPOZORNENIE: Stlačením tlačidla ⏻ na module diaľkového ovládania sa ukončí spojenie medzi modulom diaľkového ovládania a modelom. Model sa pritom vymaže z internej pamäte. Pri ďalšom spustení systému sa musí opäť vykonať predtým popísané nadviazanie spojenia, začínajúc krokom 1. Na zabránenie nepredvídanej prevádzky modelov sa musia zásadne (nabité / vybité) po ukončení hry odstrániť akumulátory z modelov.

6. 4 stupňové radenie rýchlostí

Radenie rýchlostí disponuje 4 prevodmi jazdy dopredu, ktoré umožňujú jazdenie rôznymi rýchlosťami. Pri každom novom spustení do prevádzky je vopred nastavená 2. rýchlosť. Pomocou tlačidiel ✚ a ━ na ručnej vysielačke môžete voliť rýchlosti a nastaviť tak svoju požadovanú rýchlosť. Pre používanie cúvania musíte odtlačiť plynovú páčku diaľkového ovládania smerom od seba.

7. Senzor farieb

Zapnutie senzora farieb

Senzor sa dá pripojiť počas preibehajúcej hry. Stlačte k tomu tlačidlo ○ na module diaľkového ovládania. Funkčnú pripravenosť senzora identifikujete pomocou nepretržitého svietenia svetelnej diódy (LED), ktorá sa nachádza priamo pred senzorom.

Kalibrovanie senzora farieb

Ak by senzor farieb nereagoval na príslušné farebné odtiene, existuje možnosť, aby sa senzor kalibroval pri každej hre 1x na sivej ploche jazdnej dráhy nasledujúcim spôsobom:

1. Stlačte súčasne tlačidlá ✕ a ○ pri zapnutom senzore farieb (LED svieti). Osvetlenie vozidla potom striedavo bliká vpredu a vzadu.

2. Postavte vozidlo do stredu sivej plochy jazdnej dráhy a stlačte opäť a súčasne tlačidlá ✕ a ○.

3. Akonáhle prestane blikať osvetlenie, je vozidlo nanovo kalibrované a môže sa začať normálne používať.

Pozor! Kalibrovanie je možné iba raz za hru. Ak by kalibrovanie nesprávne fungovalo, musíte úplne vypnúť vozidlo (vypínač Zap / Vyp) a zopakovať proces.

8. Nastavenie riadenia

Ak by model nechodil správne a rovno, môžete riadenie opakovane nastaviť nasledujúcim spôsobom:

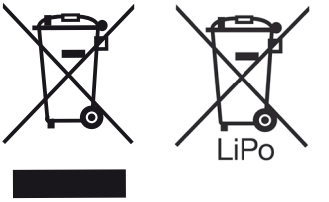
1. Zapnite vozidlo tak, že prepnete prepínač do polohy **„ZAP“** .
2. Stlačte súčasne a podržte stlačené tlačidlá ✕ a − na module diaľkového ovládania.
3. Zapnite modul diaľkového ovládania stlačením tlačidla ⏻ .
4. Uvoľnite tlačidlá až vtedy, keď sa vytvorilo spojenie medzi modelom a modulom diaľkového ovládania (nepretržité svietenie reflektorov).
5. Potom nastavte rovný chod tlačidlami ○ a +. (Tip: počas nastavovania sa pohybujte smerom dopredu)
6. Vypnite model a modul diaľkového ovládania.
7. Aby ste spustili bežnú hru, zapnite opäť model a modul diaľkového ovládania.

9. Údržba a čistenie

Používajte na čistenie a ošetrovanie výrobkov SIKU iba suché a bezprašné čistiace handričky.
Aby sa dala dlhodobo zaručiť konštrukčne zadaná úroveň bezpečnosti tohto modelu, mala by model pravidelne kontrolovať na viditeľné poškodenie dospelá osoba.

10. Likvidácia starých elektrických prístrojov

Tieto výrobky sa nemôžu na konci svojej životnosti zlikvidovať spolu s bežným domovým odpadom, ale sa musia odovzdať na zbernom mieste na recykláciu elektrických a elektronických prístrojov. Upozorňuje na to symbol na výrobku, v návode na používanie alebo na obale výrobku. Materiály sa dajú recyklovať podľa ich označenia. Recykláciou, zhodnotením materiálu alebo inými formami zhodnotenia starých prístrojov výrazne prispievate k ochrane nášho životného prostredia. Zistite si na svojej obecnej správe príslušné miesto na likvidáciu výrobku.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Nemecko

HR

Sadržaj:

1. Sadržaj pakiranja 2
2. Sigurnosne napomene 104
3. Objašnjenje glavnih sastavnih dijelova
   - 3.1 Vozila 105
   - 3.2 Senzor boje 105
   - 3.3 Slobodna vožnja 105
   - 3.4 Zamjena guma 106
   - 3.5 4-stupanjski mjenjač 106
   - 3.6 Trkaća staza 106
4. Prije stavljanja u pogon
   - 4.1 Punjenje baterije 106
   - 4.2 Modul za daljinsko upravljanje 106
5. Pokretanje sustava 107
6. 4-stupanjski mjenjač 107
7. Senzor boje 107
8. Namještanje upravljanja 108
9. Održavanje i čišćenje 108
10. Zbrinjavanje starih električnih dijelova 108

Iskrene čestitke,

povodom kupnje ovog vrhunskog modela igračke tvrtke SIKU.
Molimo Vas da prije stavljanja modela u pogon pozorno pročitate ove Upute. Na idućim stranicama naći ćete potrebne sigurnosne napomene kao i savjete za korištenje i održavanje proizvoda.

Molimo Vas da dobro sačuvate ove Upute radi informacija, odnosno eventualnih zahtjeva za naknadu na temelju jamstva!

A sada Vam dobru zabavu sa *SIKU*racing želi

Vaš tim tvrtke SIKU

Važne napomene

Molimo Vas da prilikom raspakiranja provjerite je li sadržaj pakiranja kompletan i imaju li dijelovi bilo kakvih oštećenja. Ako bi trebalo nešto reklamirati, molimo Vas da se obratite svom specijaliziranom trgovcu.
*SIKU*racing proizvodi konstruirani su u skladu s važećim stanjem propisa o sigurnosti i izrađeni su uz stalnu kontrolu kvalitete. Spoznaje koje iz toga proizlaze, implementiramo u naš razvoj. Zadržavamo pravo promjene glede tehnike i dizajna.

2. Opće sigurnosne napomene

Pozor! Nije prikladno za djecu mlađu od 36 mjeseci (3 godine). Postoji opasnost od gušenja zbog sitnih dijelova koji se mogu progutati. Ako se proguta baterija, odmah potražite liječničku pomoć!
Vodite računa o tome da se s modelima može početi igrati tek kada modele i module za daljinsko upravljanje nadzire odrasla osoba i kada ih ona stavi u pogon. Iako su opasnosti za djecu u slučaju propisnog korištenja modela isključene u najvećoj mogućoj mjeri, trebali biste nadzirati igru. Osobe ograničenih tjelesnih, duševnih ili motoričkih sposobnosti ili s nedostatkom znanja ili iskustva koje bi se trebale igrati proizvodima SIKU, mora prije početka igre uputiti osoba koja je za njih odgovorna.

Elektroničke elemente mora se zaštititi od vlage! Priključne stezaljke se ne smiju kratko spajati.

Sigurnosne napomene za vozilo i ručni odašiljač

Modeli se smiju koristiti samo za propisanu svrhu, tj. kao igračke unutar zatvorenih i suhih prostorija.
Svaka druga upotreba (npr. u blizini kosina, stuba, ulica, željeznice, vode, kalorifera, lokvi, pješčanika, itd.) nije dopuštena i možebitno je povezana s opasnostima.
Proizvođač ne može snositi odgovornost za štete koje su prouzročene upotrebom koja nije u skladu s propisima.
Molimo Vas da vodite računa o tome da se model nikada ne diže s tla, dok se kotači još okreću. Prsti, kosa i labava odjeća nikada ne smiju dospjeti u blizinu pogonskih kotača, kada je model uključen (sklopka za rad u položaju „ON“).
Nakon završetka igre izvadite akumulator iz vozila.
Prazne se baterije moraju izvaditi iz ručnog odašiljača! Otpustite vijak na donjoj strani ručnog odašiljača, kako biste uklonili poklopac ležišta baterija i izvadite baterije. Prilikom umetanja novih baterija vodite računa o polarizaciji baterija koja je navedena u ležištu baterija. Za igru se ležište baterija mora ponovo zatvoriti.

Sigurnosne napomene za akumulator i punjač

Samo odrasle osobe smiju zamijeniti baterije i akumulator te puniti akumulator i rukovati punjačem.
Punjač nije dio igračke i time nije dio certifikata GS. Nemojte zaboraviti da prirodna potreba za igrom i temperament korisnika mogu dovesti do nepredvidljivih situacija koje isključuju odgovornost proizvođača.
Za punjenje akumulatora smije se koristiti samo originalni punjač SIKU. Redovito provjeravajte da punjač i akumulator nemaju oštećenja. Neispravni se dijelovi više ne smiju koristiti.

Nemojte nikada pokušavati napuniti oštećeni akumulator ili isti koristiti za igru. Tijekom postupka punjenja akumulator i punjač se zagrijavaju. Punjač nikada nemojte koristiti na zapaljivim površinama ili pokraj predmeta koji se mogu lako zapaliti. Ako akumulator tijekom postupka punjenja postane vruć, odmah prekinite punjenje. Osim toga stalno pazite na ispravnu polarizaciju akumulatora i baterija. Nepridržavanje može dovesti do oštećenja i do istjecanja tekućine iz akumulatora ili baterije. Izbjegavajte bilo kakav kontakt kože ili očiju sa sadržajem ćelija.

Zbog nestručnih popravaka i konstrukcijskih izmjena (demontaža originalnih dijelova, dogradnja dijelova za koje ne postoji odobrenje, promjene na elektronici, itd.) u potpunosti se gubi pravo na naknadu štete temeljem jamstva i mogu nastati opasnosti za korisnika.

3. Objašnjenje glavnih sastavnih dijelova

3.1 Vozila

Za trkaća vozila karakteristična je metalna karoserija SIKU s otisnutim uzorcima visoke kvalitete. Među tehničke posebnosti ubrajaju se i šasija koja je u potpunosti na amortizerima i ima diferencijalni prijenosnik, svjetla koja u potpunosti imitiraju original te potpuno nova tehnika senzora boja.

3.2 Senzor boje

Na donjoj strani šasije vozila nalazi se u prednjem dijelu senzor boje koji u uključenom stanju stalno provjerava boju površine staze. Boje trkaće staze SIKU posebno su prilagođene vozilu. Senzor tijekom vožnje prepoznaje različite boje i shodno tome aktivira odgovarajuće reakcije.

Primjeri:

Siva površina	=	Proporcionalna vožnja (kontinuirano reguliranje vožnje i upravljanja)
Plava površina	=	Simulacija akvaplaninga (vozilo gubi kontrolu)
Zelena površina	=	Simulacija zelenih traka (vozilo usporava)
Žuta površina	=	Simulacija turba (kratki turbo poticaj)

(Zadržavamo pravo promjene)

Kad se vozila nalaze na trkaćoj stazi SIKU, korisnik može odlučiti hoće li dodatno uključiti senzor ili ne.

> Kalibriranje senzora boje: vidi točka 7.

3.3 Slobodna vožnja

Posebnost vozila sastoji se u slobodnoj vožnji, to znači, da modele *SIKU racing* možete voziti na različitim podlogama (npr. parketu, laminatu), što omogućava najveću moguću fleksibilnost u igri.

3.4 Zamjena guma

Vozne osobine trkaćih vozila mogu se optimalizirati zamjenom guma. U tu su svrhu za svako vozilo na raspolaganju tri različita kompleta guma koji su dio isporuke. Križni ključ u boji ukazuje na različite stupnjeve tvrdoće guma.

crvena = mekana

zelena = srednje tvrda

plava = tvrda

Mekane gume na prednjoj osovine omogućavaju napose u zavojima bolje prianjanje. Tvrde gume na zadnjoj osovini primjerice nude mogućnost zanošenja na parketu.
U slučaju kombiniranja gume različitih stupnjeva tvrdoće pružaju daljnje mogućnosti prilikom igranja. Za zamjenu različitih kompleta guma koristite isključivo isporučeni križni ključ.

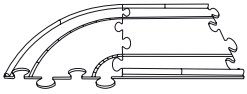
> Upute za zamjenu guma: vidi stranica 144 / **A**.

3.5 4-stupanjski mjenjač

Modeli raspolažu s četiri stupnja prijenosa kojima se brzina može prilagoditi sposobnostima vozača.

> Promjena stupnjeva prijenosa: vidi točka 6.

3.6 Trkaća staza



Ovaj osnovni komplet *SIKU**racing*** revolucionira klasičnu trkaću stazu: spojenih trakova, efektna, autentična, na taj način možete poslati modele *SIKU**racing*** na stazu. Pojedinačni elementi staze veličine 40 x 40 cm koji se međusobno vrlo lako sastavljaju i na koje se mogu staviti kolnički branici, zaokružuju kompletnu sliku cijelog novog sustava za igru. Materijal trkaće staze otporan je gaženje, fleksibilan i čvrst. Kako bi stabilnost kolničkih branika bilo trajno zajamčena, isti se mogu učvrstiti pomoću čepova za učvršćivanje.

> Sastavljanje trkaće staze: vidi stranica(e) 144 – 145 / **B + D**.

4. Prije stavljanja u pogon

Prije stavljanja u pogon moraju se akumulatori s isporučenim USB kabelom napuniti pomoću punjača. Opcionalno se akumulatori mogu napuniti pomoću (punjivih) baterija tipa „AA“. Baterije koje se ne mogu ponovo napuniti, ne smiju se puniti. Punjive baterije se prije punjenja moraju izvaditi iz igračke. Ne smiju se zajedno koristiti različiti tipovi baterija ili pak nove i korištene baterije.

4.1 Punjenje baterije

> Upute za punjenje akumulatora: vidi stranica 145 / **C**.

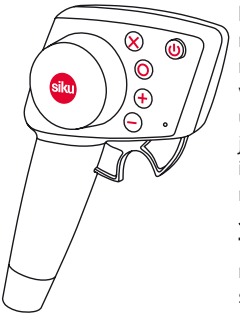
NAPOMENA:
Vozilo brzim žmirkanjem svjetala signalizira premali napon akumulatora. Akumulator se mora napuniti. Zbog pražnjenja statičkog elektriciteta može doći do smetnji u radu. Ponovnim aktiviranjem pritisne tipke na punjaču punjenje se normalno nastavlja.

4.2 Modul za daljinsko upravljanje

Modul za daljinsko upravljanje radi pomoću radijske tehnologije od 2,4 GHz koja prema današnjim saznanjima u slučaju propisane upotrebe ne može izazvati nikakve zdravstvene poteškoće. Ovi modeli imaju znatno niže zračenje od najvećeg dopuštenog zračenja koje propisuje zakonodavac.
Baterije, odnosno baterije-akumulatori (2 kom., tip AAA) koji su potrebni za rad modula za daljinsko upravljanje, nisu dio isporuke. Molimo vodite računa o oznakama za postavljanje i položaj baterija u ležištu baterija.
Kontakti na modulu za daljinsko upravljanje ne smiju se kratko spajati.
Iako je korišteni radijski sustav vrlo siguran od smetnji, ne može se nikada u potpunosti isključiti gubitak kvalitete radijskog signala zbog datosti prostorije i drugih radijskih sustava. Radijski signal koji nije optimalan, može dovesti do smanjenja dometa.

NAPOMENA: korištena radijska tehnika kompatibilna je s modelima *SIKU**racing*** i SIKU**CONTROL32** koji rade s modulom za radijsko daljinsko upravljanje, broj proizvoda #6899.

5. Pokretanje sustava



Radijska tehnika koja se koristi u ovim modelima, opremljena je automatskom uspostavom veze. Modul za daljinsko upravljanje i modeli spajaju se samostalno i bez ikakvih su smetnji u odnosu na daljnje modele *SIKU**racing*** i SIKU**CONTROL32**. Za stavljanje modela u pogon slijedite sljedeći postupak:

1. Uključite model na način da sklopku na donjoj strani vozila stavite u položaj **„ON“**. Ako svjetla vozila žmirkaju, onda je vozilo spremno za uspostavu veze.

2. Uključite modul za daljinsko upravljanje pritiskom na tipku ⏻.

3. Uspostavlja se veza između modela i modula za daljinsko upravljanje. Ovaj postupak može trajati do pet (5) sekundi.

4. Veza između daljinskog upravljača i vozila je uspostavljena, ako trajno svjetle prednja i stražnja svjetla na modelima te kontrolna žaruljica na ručnom odašiljaču. Model je pohranjen u modulu za daljinsko upravljanje, spreman je za rad i njime se može upravljati samo tim modulom.

5. Igra može početi.

NAPOMENA: Pritiskom na tipku ⏻ na modulu za daljinsko upravljanje prekida se veza između modula za daljinsko upravljanje i modela. Pri tome se model briše iz interne memorije. Prilikom ponovnog pokretanja sustava mora se ponovo uspostaviti veza, kako je naprijed opisano, počevši od prvog koraka. Radi izbjegavanja nepredvidivog rada modela akumulatori se po završetku igre u načelu (puni / prazni) moraju izvaditi iz modela.

6. 4-stupanjski mjenjač

Mjenjač brzina raspolaže s 4 stupnja prijenosa za vožnju naprijed koji omogućuju različite brzine. Kod svakog novog stavljanja u pogon unaprijed je namještena 2. brzina. Pomoću tipki ✚ i ━ na ručnom odašiljaču možete birati stupnjeve prijenosa i time namjestiti svoju željenu brzinu. Za korištenje brzine za vožnju unatrag morate polugu gasa na daljinskom upravljaču pritisnuti od sebe.

7. Senzor boje

Uključenje senzora boje

Senzor se može dodatno uključiti tijekom igre. U tu svrhu pritisnite tipku ○ na modulu za daljinsko upravljanje. Spremnost senzora za rad prepoznat ćete po stalnom svjetljenju svjetleće diode (LED) koja se nalazi neposredno ispred senzora.

Kalibracija senzora boje

Ako senzor boje na modelu ne bi reagirao na odgovarajuće boje, onda postoji mogućnost da se isti za svaku igru jedan puta kalibrira na sivoj površini trkaće staze kako slijedi:

1. Pritisnite istovremeno tipke ✕ i ○, dok je senzor boje uključen (LED svijetli). Svjetla vozila žmirkaju naizmjence naprijed i otraga.

2. Stavite vozilo u sredinu na sivu površinu trkaće staze i ponovo istovremeno pritisnite tipke ✕ i ○.

3. Čim svjetla prestanu žmirkati, vozilo je ponovo kalibrirano i može se normalno koristiti.

Pozor! Kalibracija je moguća u svakoj igri samo jedan put. Ako senzor ne bi radio besprijekorno, potpuno isključite vozilo (sklopka On / Off) i ponovite postupak.

8. Namještanje upravljanja

Ako model više ne bi vozio ispravno naprijed, onda upravljanje možete namjestiti kako slijedi:

1. Uključite vozilo, odnosno pomaknite sklopku u položaj **„ON“**.

2. Istovremeno pritisnite tipke ✕ i − na modulu za daljinsko upravljanje i držite ih pritisnutim.

3. Modul za daljinsko upravljanje uključite pritiskom na tipku ⏻.

4. Tipke pustite tek onda, kada je uspostavljena veza između modela i modula za daljinsko upravljanje (prednja svjetla trajno svjetle).

5. Sada namjestite ravnu vožnju naprijed pomoću tipki ○ i +. (Savjet: tijekom namještanja vozite naprijed)

6. Isključite model i modul za daljinsko upravljanje.

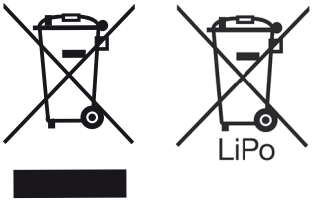
7. Za normalnu igru uključite igračku kao i obično.

9. Održavanje i čišćenje

Za čišćenje i održavanje proizvoda SIKU koristite isključivo suhe krpe za čišćenje bez prašine.
Kako bi se konstrukcijski zadana razina sigurnosti ovog modela mogla dugoročno jamčiti, odrasla osoba mora redovito pregledati model, kako bi ustanovila da isti nema vidljivih oštećenja.

10.Zbrinjavanje starih električnih dijelova

Ovi se proizvodi na kraju svog životnog vijeka ne smiju zbrinuti kao normalni kućni otpad, već se moraju predati na reciklažnim dvorištima za recikliranje električnih i elektroničkih uređaja. Simbol na proizvodu, uputama za upotrebu ili na ambalaži upozoravaju na to. Materijale se može ponovo iskoristiti u skladu s njihovim oznakama. Ponovnim iskorištenjem, ponovnom upotrebom materijala ili drugim oblicima uporabe starih uređaja dajete svoj vrlo važan doprinos očuvanju našeg okoliša. Molimo Vas da se u poglavarstvu općine raspitate o nadležnim mjestima za zbrinjavanje otpada.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

Kazalo:

1. Vsebina ovojnine 2
2. Varnostni napotki 109
3. Pojasnilo glavnih sestavnih delov
   - 3.1 Vozila 110
   - 3.2 Barvni senzor 110
   - 3.3 Prosta vožnja 110
   - 3.4 Menjava pnevmatik 111
   - 3.5 Prestavljanje 4 prestav 111
   - 3.6 Dirkalna steza 111
4. Pred zagonom
   - 4.1 Polnjenje akumulatorske baterije 111
   - 4.2 Modul za daljinsko upravljanje 111
5. Sistemski start 112
6. Prestavljanje 4 prestav 112
7. Barvni senzor 112
8. Nastavitev krmila 113
9. Čiščenje in vzdrževanje 113
10. Odstranjevanje starih elektro delov 113

Zahvaljujemo

se vam za nakup tega kakovostnega modela igrače SIKU.
Priporočamo vam, da to navodilo dobro preberete pred uporabo modelov. Na naslednjih straneh so navedeni pomembni varnostni napotki in nasveti za pravilno uporabo in vzdrževanje izdelka.

Navodilo skrbno shranite, če boste potrebovali dodatno pomoč ali v primeru garancijskih zahtev.

Želimo vam veliko veselja s *SIKU*racing

Vaša ekipa SIKU

Pomembni napotki

Ko ste vsebino razpakirali, preverite, ali je vsebina popolna in ali obstajajo poškodbe zaradi transporta. V primeru reklamacije se obrnite na prodajalca.
Izdelki *SIKU*racing so oblikovani po najnovejšem stanju varnostnih predpisov in pod stalnim nadzorom kakovosti. Naši izdelki vsebujejo ugotovljena spoznanja. Pridržujemo si pravico do sprememb v tehniki in obliki.

2. Splošna varnostna navodila

Pozor! Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev (3 leta). Nevarnost zadušitve zaradi majhnih delcev, ki jih otroci lahko pogoltnejo. V primeru zaužitja akumulatorske baterije nemudoma obiščite zdravnika!
Zagotovite, da se igranje z modeli lahko začne šele, ko odrasla oseba preveri modele in daljinske upravljalnike ter jih vklopi. Čeprav so pri pravilni uporabi modela v veliki meri čim bolj izključene nevarnosti za otroke, morate njihovo igro nadzorovati. Če se osebe z omejenimi telesnimi, duševnimi ali motoričnimi sposobnostmi ali vrzelmi v znanju in izkušnjah igrajo z igračami SIKU, se prepričajte, da jih pred igranjem oseba, ki je zanje odgovorna, poduči o uporabi.

Elektronske dele zaščitite pred mokroto! Priključnih sponk ni dovoljeno zvezati na kratko.

Varnostni napotki za vozilo in ročni oddajnik

Modele lahko uporabljate samo za njihov pravilni namen, tj. kot igračo v zaprtih in suhih prostorih.
Vsa druga uporaba (npr. v bližini brežine, stopnic, ceste, železniške proge, vode, kaloriferja, mlake, peskovnika) ni dovoljena in je morda povezana z nevarnostjo.
Proizvajalec ni odgovoren za škodo, ki nastane zaradi nepravilne uporabe.
Ko se kolesa še vrtijo, modela ne smete dvigniti s tal.
Ko je model vklopljen, ne smete s prsti, lasmi in širokimi oblačili priti v bližino pogonskih koles (stikalo za delovanje na ON).
Po igranju vzemite akumulatorsko baterijo iz vozila.
Prazne baterije je treba odstraniti iz ročnega oddajnika. Da odstranite pokrov predala za baterije, vijake na spodnji strani ročnega oddajnika odvijte in baterije odstranite. Pri vstavljanju baterij pazite na njihovo pravilno polariteto. Pri igranju mora biti predal za baterije ponovno zaprt.

Varnostni napotki za akumulatorsko baterijo in polnilnik

Baterije in akumulatorske baterije lahko menjujejo samo odrasle osebe, prav tako lahko polni akumulatorske baterije in upravlja s polnilnikom.
Polnilnik ni del igrače, zato ni del certifikata GS. Premislite o tem, da lahko zaradi naravnih potreb po igranju in temperamenta uporabnikov pride do nepredvidljivih situacij, ki izključujejo odgovornost proizvajalca.
Za polnjenje baterij uporabljajte samo originalni polnilnik SIKU. Polnilnik in baterijo redno preverite za poškodbe. Delov v okvari ni dovoljeno uporabljati.

Nikoli ne poskušajte polniti poškodovano baterijo ali jo takšno uporabiti za igranje. Med polnjenjem se baterija in polnilnik segrejeta. Polnilnik nikoli ne vklopite na vnetljivih površinah ali v bližini lahko vnetljivih predmetov. Če baterija med polnjenjem postane vroča, polnjenje takoj prekinite. Pri tem vedno pazite na pravilno polariteto akumulatorskih baterij in baterij. Neupoštevanje napotkov lahko povzroči poškodbe in odtekanje akumulatorskih baterij ali baterij. Preprečite vsaki stik vsebine celice s kožo in očmi.

Zahteva po garanciji ne velja v primeru nestrokovnega popravila in gradbenih sprememb (demontaža originalnih delov, montaža nedovoljenih delov, sprememb elektronike itd.) in lahko pride do nevarnosti za uporabnika.

3. Razlaga glavnih sestavnih delov

3.1 Vozila

Za dirkalna vozila je značilna kovinska SIKU karoserija s kakovostnim potiskom. Tehnične posebnosti vključujejo vzmeteno šasijo z diferencialom, osvetlitev, ki je enaka originalu in novo tehniko barvnih senzorjev.

3.2 Barvni senzor

Na spodnji strani šasije vozila se v sprednjem delu nahaja barvni senzor, ki v vklopljenem stanju stalno odčitava barvo površine vozišča. Barve dirkalne steze SIKU so posebej prilagojene vozilu. Senzor med vožnjo prepozna različne barve in sproža ustrezne reakcije.

Primeri:

Površina je siva	=	Sorazmerna vožnja (brezstopenjsko nastavljivo krmiljenje in vožnja)
Površina je modra	=	Simulacija akvaplaninga (vozilo se nagiba)
Površina je zelena	=	Simulacija zelenega pasu (vozilo je počasnejše)
Površina je rumena	=	Simulacija turbo (krajši turbo potisk)

(Pridržujemo si pravico do sprememb)

Ko se vozila nahajajo na dirkalni stezi SIKU, se lahko uporabnik odloči, ali bo vklopil barvni senzor.

> Za kalibriranje barvnega senzorja glejte točko 7.

3.3 Prosta vožnja

Posebnost vozil je prosta vožnja, kar pomeni, da lahko modele *SIKU racing* vozite po različnih površinah (parket, laminat), kar omogoča večjo fleksibilnost pri igranju.

3.4 Menjava pnevmatik

Vožnjo dirkalnih vozil lahko optimirate z menjavo pnevmatik. Vsako vozilo ima na voljo tri različne komplete pnevmatik, ki so priloženi. Barvni križec kaže na različno stopnjo trdote pnevmatik.

rdeča = mehko

zelena = srednje

modra = trdo

Mehke pnevmatike na sprednji premi poskrbijo posebej v ovinkih za več oprijema. Trde pnevmatike na zadnji premi nudijo možnost npr. kontroliranega drsenja skozi ovinek (driftanje).
Kombinacija pnevmatik različnih trdot nudi nadaljnje možnosti igranja.
Pri zamenjavi različnih pnevmatik uporabite samo priloženi križec.

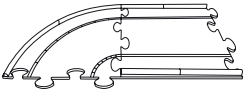
> Navodila za zamenjavo pnevmatik so na strani 144 / **A**.

3.5 Prestavljanje 4 prestav

Modeli imajo štiri stopnje hitrosti, s katerimi se hitrost prilagodi sposobnostim voznika.

> Za menjavo prestav glejte točko 6.

3.6 Dirkalna steza



S kompletom *SIKU*racing predstavljamo izjemno novost klasične dirkalne steze: ne potrebujejo pasov, učinkovito, izjemno, tako lahko modele *SIKU*racing pošljete na stezo. Deli vozišča velikosti 40 x 40 cm, ki se enostavno sestavijo in vsebujejo varovalno ograjo, dopolnjujejo popolno delovanje novega igralnega sistema. Material dirkalne steze je trdno stoječ, fleksibilen in robusten. Da bi zagotovili trajno stabilnost varovalne ograje, jo lahko pritrdite z držalnimi zatiči.

> Postavitev dirkalne steze je opisana na strani 144 – 145 / **B + D**.

4. Pred zagonom

Pred igranjem je treba akumulatorske baterije napolniti v polnilniku s priloženim kablom USB. Opcijsko se lahko akumulatorske baterije napolnijo s pomočjo baterij tipa AA, ki jih je mogoče ponovno napolniti. Baterij, ki niso polnilne, ni dovoljeno polniti. Polnilne baterije vzemite ven iz igrače pred polnjenjem. Neenakih tipov baterij ali novih in izrabljenih baterij ni dovoljeno uporabljati hkrati.

4.1 Polnjenje akumulatorske baterije

> Navodila za polnjenje akumulatorske baterije so na strani 145 / **C**.

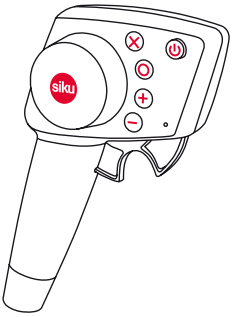
OPOZORILO:
Vozilo signalizira nizko napetost baterije s hitrim utripanjem luči. Baterijo je takrat treba napolniti. Zaradi praznjenja statične elektrike lahko pride do motenj v delovanju. S ponovnim pritiskom na tipko na polnilniku se polnjenje normalno nadaljuje.

4.2 Modul za daljinsko upravljanje

Modul za daljinsko upravljanje obratuje z radijsko tehnologijo 2,4 GHz, ki po današnjih ugotovitvah pri pravilni uporabi ne povzroča poškodb zdravja. Najvišja moč oddajanja, ki jo dovoljuje zakonodajalec, pri tem modelu nikakor ni dosežena.
Baterije oziroma baterijski akumulatorji (2 x tip AAA), ki so potrebni za delovanje modula za daljinsko upravljanje, niso priloženi. Pri vstavljanju in položaju baterij upoštevajte oznake v predalu za baterije.
Kontaktov v modulu za daljinsko upravljanje ni dovoljeno zvezati na kratko.
Čeprav je vgrajen radijski sistem zelo varen pred motnjami, izgube kakovosti radijskega signala nikoli ni mogoče popolnoma izključiti zaradi danosti prostora in drugih radijskih sistemov. Neoptimalen radijski signal lahko privede do zmanjšanja dosega.

OPOZORILO: Radijska tehnologija, ki jo uporabljajo modeli, je kompatibilna z modeli *SIKU*racing in SIKU**CONTROL32**, ki obratujejo z modulom za radijsko daljinsko upravljanje št. art. #6899.

5. Sistemski start



V modelu uporabljena radijska tehnika je opremljena s samodejno vzpostavitvijo povezave. Modul za daljinsko upravljanje in modeli se samodejno povežejo in so brez motenj za preostale modele *SIKU**racing*** in SIKU**CONTROL32**. Pri zagonu modelov upoštevajte naslednji potek:

1. Model vklopite tako, da stikalo na spodnji strani vozila potisnete v položaj **„ON“**. Če osvetlitev vozila utripa, je pripravljeno za vzpostavitev povezave.

2. Modul za daljinsko upravljanje vklopite s pritiskom na tipko ⏻.

3. Vzpostavi se povezava med modelom in modulom za daljinsko upravljanje. Postopek lahko traja do pet (5) sekund.

4. Povezava med daljinskim upravljanjem in vozilom je vzpostavljena, če luč za vožnjo na pročelju in zadku modela ter kontrolna lučka na ročnem oddajniku trajno svetita. Model je shranjen v modulu za daljinsko upravljanje in je pripravljen za obratovanje. Lahko se krmili z modulom.

5. Igranje se lahko začne.

OPOZORILO: S pritiskom na tipko ⏻ na modulu se prekine povezava modela z modulom za daljinsko upravljanje. Model se tako izbriše iz internega pomnilnika. Pri naslednjem sistemskem startu se ponovi že opisana vzpostavitev povezave, ki se začne pri koraku 1. Da bi preprečili nepredvideno obratovanje modela, morate po končanem igranju baterije načeloma vzeti modela (polnjenje / praznjenje).

6. Prestavljanje 4 prestav

Prestavljanje ima možnost 4 prestav naprej, ki omogočajo doseganje različnih hitrosti. Pri vsakem ponovnem zagonu se prednastavi druga prestava. Prestave lahko izberete s pomočjo tipk ✚ in ▬ na ročnem oddajniku in tako nastavite želeno hitrost. Če želite vozilo prestaviti v vzvratno prestavo, morate ročico za plin na daljinskem upravljanju potisniti stran.

7. Barvni senzor

Vklop barvnega senzorja

Senzor lahko vklopite med igranjem. Pritisnite na tipko ○ na modulu za daljinsko upravljanje. Pripravljenost senzorja na delovanje prepoznate s trajnim svetenjem diode svetilke (LED), ki se nahaja neposredno pred senzorjem.

Kalibriranje barvnega senzorja

Če barvni senzor modela ne reagira na ustrezne barvne odtenke, obstaja možnost kalibriranja pri vsakem igranju po enkrat na sivem vozišču:

1. Ob vklopljenem barvnem senzorju (LED sveti) hkrati pritisnite tipki ✕ in ○. Luči na vozilu utripajo izmenično spredaj in zadaj.

2. Vozilo postavite na sredino sivega vozišča in ponovno pritisnite tipki ✕ in ○.

3. Ko luči prenehajo svetiti, je vozilo kalibrirano in se lahko normalno uporablja.

Pozor! Kalibriranje lahko opravite samo enkrat na eno igro. Če ne deluje neoporečno, vozilo popolnoma izklopite (stikalo On / Off) in postopek ponovite.

8. Nastavitev krmila

Če se model več ne vozi pravilno naravnost, krmilo lahko nastavite, kot je opisano:

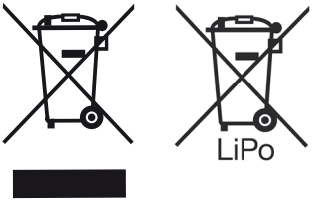
1. Vozilo vklopite, tako da stikalo postavite v položaj **„ON“**.
2. Hkrati pritisnite tipki ✕ in − na modulu za daljinsko upravljanje in ju držite.
3. Modul za daljinsko upravljanje vklopite s pritiskom na tipko ⏻.
4. Tipki izpustite šele, ko je vzpostavljena povezava med modelom in modulom za daljinsko upravljanje (trajno gorenje žarometov).
5. S pomočjo tipk ○ in + zdaj nastavite vožnjo naravnost. (Nasvet: med nastavljanjem peljite naprej.)
6. Izklopite model in modul za daljinsko upravljanje.
7. Za običajno igranje vklopite kot običajno.

9. Čiščenje in vzdrževanje

Pri čiščenju in vzdrževanju izdelkov SIKU uporabljajte izključno suhe krpe brez prahu.
Da bi dolgoročno zagotovili konstruktivno predpisano varnostno raven tega modela, mora odrasla oseba redno preveriti, ali obstajajo očitne poškodbe.

10. Odlaganje med stare elektro naprave

Izdelkov ob koncu življenjske dobe ni dovoljeno odvreči med običajne gospodinjske odpadke, ampak jih je treba oddati na zbirnem mestu za recikliranje električnih in elektronskih naprav. Simbol na izdelku, navodilu za uporabo ali embalaži opozarja na to. Glede na svojo oznako se materiale lahko predela. S ponovno uporabo, recikliranjem snovi ali drugimi oblikami recikliranja starih naprav pomembno prispevate k varovanju našega okolja. Na svoji občini se pozanimajte o pristojnih zbirnih mestih.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Nemčija

Tartalomjegyzék

1. A csomagok tartalma 2
2. Biztonsági előírások 114
3. A fő részek magyarázata
   - 3.1 Járművek 115
   - 3.2 Színérzékelő 115
   - 3.3 Pályán kívüli haladás 115
   - 3.4 Gumiabroncs-csere 116
   - 3.5 4-fokozatú sebességváltó 116
   - 3.6 Versenypálya 116
4. Használatbavétel előtt
   - 4.1 Az akkuk töltése 116
   - 4.2 Távirányító 116
5. Rendszerindítás 117
6. 4-fokozatú sebességváltó 117
7. Színérzékelő 117
8. A kormány beállítása 118
9. Karbantartás és tisztítás 118
10. Az elektromos készülékek selejtezése 118

Köszönjük,

hogy ezt a kiváló minőségű SIKU játékmodellt vásárolta meg.
Kérjük a modellek üzembehelyezése előtt gondosan olvassa el ezt a használati utasítást. A következő oldalakon leírjuk a termék kezeléséhez szükséges fontos biztonsági előírásokat használati és karbantartási tanácsokat.

A későbbi tájékozódáshoz és a garanciális igények érvényesítéséhez őrizze meg a használati utasítást!

Jó szórakozást kíván a *SIKU**racing*** használatához

a SIKU csapata

Fontos tanácsok

A kicsomagolás után ellenőrizze a csomag hiánytalanságát és sértetlenségét. Ha a szállítás közben megsérült volna, forduljon szakkereskedőjéhez.
*SIKU**racing*** termékeink a biztonsági előírások aktuális állása szerint készültek, folyamatos minőségellenőrzés mellett. Az így nyert tapasztalatokat beépítjük termékeink fejlesztésébe. Fenntartjuk a technika és a formatervek módosításának jogát.

2. Általános biztonsági előírások

Figyelem! Nem alkalmas 36 hónapnál (3 év) fiatalabb gyermekeknek. A lenyelhető apró alkatrészek fulladásveszélyt jelentenek. Az akkumulátor lenyelése esetén haladéktalanul forduljon orvoshoz!
Gondoskodjon arról, hogy a modellekkel csak akkor játsszanak gyerekek, ha előbb egy felnőtt személy ellenőrizte azokat és a távirányítót. Habár rendeltetésszerű használat esetén messzemenően kizárható, hogy a modell veszélyt jelentsen a gyermekekre nézve, ne hagyja felügyelet nélkül játszani őket. Ha a SIKU modelleket olyan személyek használják, akik korlátozott testi, mentális és motorikus adottságaik vagy tudásuk ill. tapasztalatuk hiánya miatt erre alkalmatlanok, biztosítsa, hogy a játék megkezdése előtt a biztonságukért felelős személy betanítsa őket.

Az elektromos részeket védje a nedvességtől! Ne zárja rövidre a csatlakozó kapcsokat.

A modellek és a távirányító biztonsági előírásai

Ezek a modellek kizárólag a rendeltetési céljuknak megfelelően használhatók, vagyis játékszernek mindig zárt és száraz helyiségben.
Minden egyéb használat (pl. rézsűk, lépcsők, utak, vasúti pályák, vizek, fűtőberendezések, tócsák, homokozók közelében) tilos és veszélyes lehet.
A gyártó nem felel az olyan károkért, amiket a rendeltetési céltól eltérő használat okozott.
Vegye figyelembe, hogy soha ne emelje fel a modellt, ha annak kereke még forog. Ha a modell még be van kapcsolva (a kapcsoló „ON“ állásban van), ne kerüljön a haja, az ujjai vagy a bő ruházata a hajtott kerekek közelébe.
A játék után vegye ki az akkumulátort a járművekből. Vegye ki a kimerült elemeket a távirányítóból! Oldja a távirányító alján levő csavart, hogy eltávolíthassa az elemtartó fedelét, és vegye ki az elemeket. Az új elemek behelyezésekor ügyeljen az elemtartóban megadott polaritása. A játék megkezdése előtt zárja vissza az elemtartót.

Az akkumulátor és a töltő biztonsági előírásai

Az akkumulátorok és elemek cseréjét, valamint a töltést és a töltő kezelését csak felnőtt végezheti.
A töltő nem része a játéknak, így nem vonatkozik rá a GS tanúsítás. Gondoljon arra, hogy a használók természete játékkedve és temperamentuma előre nem látható helyzetekhez vezethet, ami kizárja a gyártó felelősségét.
Az akkumulátorok töltéséhez csak az eredeti SIKU töltő használható. Rendszeresen ellenőrizze a töltő és az akkuk sértetlenségét. A hibás darabokat tovább használni tilos.

Soha ne próbálja meg a sérült akkumulátort feltölteni vagy játékra használni! A töltés közben az akku és a töltő melegszik. Ne helyezze a töltőt gyúlékony felületre vagy gyúlékony anyag közelébe. Ha a töltés alatt álló akku forróvá válik, azonnal szakítsa meg a töltést. Mindig ügyeljen az elemek és akkuk helyes polaritására. Ezek figyelmen kívül hagyása az akkuk és elemek sérülését, kifutását okozhatja. Kerülje el, hogy a kifutott cellák tartalma a bőrére vagy a szemébe kerüljön.

A szakszerűtlenül elvégzett javítás és felépítési módosítása (eredeti alkatrészek leszerelése, meg nem engedett részegységek felszerelés, az elektronika módosítása, stb.) veszélyt jelenthet a használóra nézve és a teljes garanciavállalás megszűnésével jár.

3. A fő részek magyarázata

3.1 Járművek

A versenyautók jellegzetessége a kiváló minőségű SIKU fém karosszéria és a részletgazdag díszítés. Olyan műszaki részletek emelik ki, mint a teljesen rugózott alváz differenciálos hatóművel, az eredetivel azonos világítás és az újszerű színérzékelős technika.

3.2 Színérzékelő

Az alváz aljának elején színérzékelőt helyeztünk el, ami bekapcsolása esetén folyamatosan érzékeli a pályafelület színét. A SIKU versenypálya színeit a járművekhez igazítottuk. Menet közben az érzékelő megkülönbözteti a színeket és ennek megfelelő reakciót vált ki.

Példák:

Szürke felület = Proporcionális haladás (fokozatmentesen szabályozható a kormányzás és sebesség)

Kék felület = Aquaplaning utánzás (a jármű csúszik)

Zöld felület = Zöldsáv utánzás (a jármű lassul)

Sárga felület = Turbó utánzás (rövid turbó löket)

(a módosítás fenntartva)

Ha a modellek a SIKU versenypályán haladnak, a használó eldöntheti, hogy bekapcsolja-e a színérzékelőt.

> A színérzékelő kalibrálását lásd a 7. pontban.

3.3 Pályán kívüli haladás

A járművek egyik különlegessége a pályán kívüli haladás, ez azt jelenti, hogy a *SIKU**racing*** modellek különféle felületeken képesek haladni (pl. parketta, laminált padló), így a játék legnagyobb flexibilitását biztosítják.

3.4 Gumiabroncs-csere

A versenyautók menettulajdonságát a gumik cseréjével optimalizálhatja. Ehhez minden autóhoz három abroncskészlet áll rendelkezésre, amik az alapkészlet részei. A színjelölés utal a gumik különböző keménységére.

piros = puha

zöld = közepes

kék = kemény

Az első tengelyre szerelt puha gumik jobb tapadást biztosítanak a kanyarban. A hátsó tengelyre szerelt kemény gumik lehetővé teszik pl. a parkettán történő driftelést.
A különféle keménységű gumik kombinálása további játéklehetőségeket biztosít.
A gumiabroncsok cseréjéhez csak a csomagban található gumiszerelő keresztet használja.

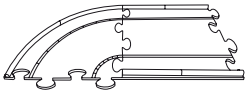
> A kerékcsere útmutatót lásd a 144 / **A** oldalon.

3.5 4-fokozatú sebességváltó

A modellek négy sebességfokozattal rendelkeznek, amikkel a használó képességeihez igazítható a sebességük.

> A sebességváltást lásd a 6. pontban.

3.6 Versenypálya



Ezzel a *SIKU**racing*** indulókészlettel forradalmasítjuk a klasszikus versenypályát: nyomvonalhoz nem kötött, autentikus, hatásos, így küldheti a *SIKU**racing*** modelleket a pályára. A 40 x 40 cm méretű pályaelemek könnyen összekapcsolhatók, elláthatók korláttal, így egészítve ki az új játékrendszer teljes üzemét. A versenypálya anyaga taposásálló, rugalmas és robusztus. A korlátok stabilitásának tartós biztosítása érdekében ezek tartódugókkal rögzíthetők.

> A versenypálya felépítését lásd a 144 – 145 / **B + D** oldalon.

4. Használatbavétel előtt

A játszás előtt fel kell tölteni az akkukat a töltőben, a mellékelt USB kábellel. Opcionálisan lehetőség van az akkuk feltöltésére (újratölthető) „AA“ elemek segítségével. A nem újratölthető elemeket tölteni tilos. Töltés előtt vegye ki az akkumulátorokat a játékból. Új és használt elemek vagy eltérő típusúak ne kerüljenek együtt használatba.

4.1 Az akkuk töltése

> Az akkuk töltési útmutatóját lásd a 145 / **C** oldalon.

TANÁCS:
Az akkuk alacsony feszültségét a jármű a világítás gyors villogtatásával jelzi. Ilyenkor töltse fel az akkut. A sztatikus kisülések üzemzavart okozhatnak. A töltőn levő nyomógomb ismételt megnyomásával folytatható a normál töltési folyamat.

4.2 Távirányító

Ez a távirányító a 2,4 GHz-es frekvenciasávban működik, ami mai ismereteink szerint, rendeltetésszerű használata esetén nem okoz egészségkárosodást. A modell jóval kisebb adóteljesítményt használ, mint amit a jogszabályok megengednek.
A távirányító működtetéséhez szükséges elemek ill. akkumulátorok (2 x AAA) szállításkor nincsenek a dobozban. Tartsa be az elemtartóban elhelyezett ábrán jelölt polaritásokat.
Ne zárja rövidre a távirányító érintkezőit.
Bár a rádiórendszer magas zavarállósággal rendelkezik, a vétel minőségének romlása a helyi adottságok függvényében soha sem zárható ki teljesen. A nem optimális vétel a hatótávolság csökkenését jelenti.

TANÁCS: Az alkalmazott rádiótechnika kompatibilis a *SIKU**racing*** és SIKU**CONTROL32** modellekkel, amik a #6899 cikkszámú rádiótávirányítóval működnek.

5. A rendszer indítása

A modellekben használt rádiótechnika automatikus kapcsolat-felépítéssel működik. A távirányító és a modellek önműködően kapcsolódnak össze, és nem zavarérzékenyek más *SIKU**racing*** és SIKU**CONTROL32** modellekre. A modellt az alábbiak szerint helyezze üzembe:

1. Kapcsolja be a modellt az alján levő kapcsoló **„ON“** helyzetbe állításával. Ha a jármű világítása villog, az kész a kapcsolatfelvételre.

2. A ⏻ nyomógomb megnyomásával kapcsolja be a távirányítót.

3. Létrejön a modell és a távirányító közötti kapcsolat. Ez a folyamat akár öt (5) másodpercig is eltarthat.

4. A távirányító és a jármű közötti kapcsolat akkor jött létre, amikor a modell első és hátsó világítása ill. a távirányító LED-je folyamatosan világít. A távirányító megjegyezte a modellt ami üzemkész és csak ezzel a távirányítóval vezérelhető.

5. Kezdődhet a játék.

TANÁCS: A távirányító ⏻ gombjának megnyomásával megszakítható a modellel a kapcsolat. Ekkor törlődik a modell a távirányító memóriájából. A következő rendszerindításkor ismét lefut az imént leírt kapcsolatfelépítési folyamat, az 1. ponttól kezdődően. A véletlen elindítás megelőzése érdekében, vegye ki a (feltöltött / kimerült) akkukat a modellből, amikor befejezte azok használatát.

6. 4-fokozatú sebességváltó

A sebességváltó 4 előremeneti fokozattal rendelkezik, amik különféle sebességeket tesznek lehetővé. Minden ismételt üzembehelyezéskor a 2. fokozat állítódik be. A távirányító ✚ és ▬ gombjaival válthat fokozatot és állíthatja be ezzel a sebességet. A hátramenet használatához a távirányító gázkarját magától el kell tolnia.

7. Színérzékelő

A színérzékelő bekapcsolása

A színérzékelő játék közben is bekapcsolható. Ehhez nyomja meg a távirányító ○ gombját. Az érzékelő üzemkészségét az érzékelő előtti LED folyamatos világítása mutatja.

A színérzékelő kalibrálása

Ha a modell színérzékelője nem reagál a megfelelő színárnyalatokra, játékonként 1x lehetőség van a szürke pályafelületre kalibrálni, az alábbiak szerint:

1. Bekapcsolt színérzékelő (a LED világít) mellett nyomja meg egyszerre a ✕ és ○ gombokat. A jármű első és hátsó világítása felváltva villog.

2. Helyezze a járművet a pálya szürke felületének közepére és nyomja meg ismét a ✕ és ○ gombokat.

3. Amikor a világítás villogása abbamarad, a járművet újra kalibrálta és ismét használható.

Figyelem! A kalibrálás játékonként csak egyszer lehetséges! ha ez nem működik kifogástalanul, kapcsolja ki teljesen a járművet (az On / Off kapcsolóval) és ismételje meg a folyamatot.

8. A kormány beállítása

Ha a modell nem pontosan tartja az egyenes irányt, az alábbiak szerint állíthatja be a kormányt:

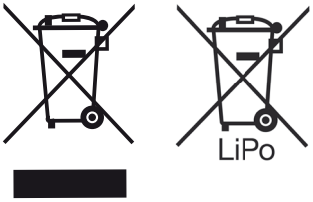
1. Kapcsolja be a járművet a kapcsoló **„ON“** állásba tolásával.
2. Egyidejűleg nyomja meg ér tartsa lenyomva a ✕ és − gombokat.
3. Kapcsolja be a távirányítót a ⏻ gomb megnyomásával.
4. A gombot csak akkor engedje el, amikor létrejött a kapcsolat a modellel (a fényszóró folyamatosan világít).
5. Most beállíthatja az egyenes futást a O és + gombokkal. (A beállítás közben haladjon előre.)
6. Kapcsolja ki a modellt és a távirányítót.
7. A normál játékhoz a szokásos módon kapcsolja be újra.

9. Karbantartás és tisztítás

A SIKU termékek tisztításához kizárólag száraz, pormentes tisztítókendőt használjon.
A modell felépítéséből adódó biztonság hosszú távú megőrzése érdekében annak sértetlenségét rendszeresen felnőtt személy ellenőrizze.

10. A használt elektromos készülékek hulladékba helyezése

Élettartamuk végén ezek a termékek nem dobhatók a háztartási szemétbe, hanem az elektromos készülékek újrahasznosító gyűjtőhelyére kell eljuttatni. Erre utal a terméken, a használati utasításon vagy a csomagoláson elhelyezett jel is. Az alapanyagok jelölésük szerint újrahasznosíthatók. A használt készülékek újrahasznosításával vagy anyaguk feldolgozásával fontos lépést tesz a környezetünk védelme érdekében. Az illetékes gyűjtőhely iránt érdeklődjön Önkormányzatánál.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Németország

Cuprins:

1. Conţinutul ambalajul 2
2. Indicaţii pentru siguranţă 119
3. Descrierea componentelor principale
   - 3.1 Vehicule 120
   - 3.2 Senzorul de culoare 120
   - 3.3 Rulare liberă 120
   - 3.4 Schimbul de cauciucuri 121
   - 3.5 Comutarea celor 4 trepte de viteză 121
   - 3.6 Pista de curse 121
4. Înaintea punerii în funcţiune
   - 4.1 Încărcarea acumulatorului 121
   - 4.2 Unitate de telecomandă 121
5. Pornirea sistemului 122
6. Comutarea celor 4 trepte de viteză 122
7. Senzorul de culoare 122
8. Ajustarea direcţiei 123
9. Întreţinere şi curăţare 123
10. Managementul deşeurilor provenite din aparatele electrice uzate 123

Felicitări

pentru achiziţionarea acestui model la scară de jucărie SIKU.
Vă rugăm să citiţi cu atenţie prezentul manual cu instrucţiuni înainte de punerea în funcţiune a modelelor. Următoarele pagini conţin indicaţiile privind siguranţa şi sfaturile necesare pentru utilizarea şi întreţinerea produselor.

Pentru informaţii şi eventuale cereri legate de garanţie păstraţi cu grijă prezentul manual!

Şi acum, distracţie plăcută cu *SIKU*racing vă urează

echipa SIKU

Indicaţii importante

După despachetare, verificaţi ca ambalajul să conţină toate componentele şi dacă există deteriorări la transport. Dacă este cazul să se facă vreo reclamaţie, vă rugăm să vă adresaţi distribuitorului dv.
Produsele *SIKU*racing au fost construite în conformitate cu stadiul actual al dispoziţiilor legale legate de securitate şi au fost fabricate cu supravegherea permanentă a calităţii. Rezultatele acestui proces sunt utilizate pentru dezvoltarea produselor noastre. Ne rezervăm dreptul de a face modificări tehnice şi de design.

2.Indicaţii generale cu privire la siguranţă

Atenţie! Interzis copiilor sub 36 de luni (3 ani). Pericol de sufocare din cauza pieselor mici, care pot fi înghiţite. În cazul înghiţirii unui acumulator se va consulta imediat medicul!
Asiguraţi-vă că joaca cu modelele începe doar după ce modelele şi unităţile de telecomandă au fost controlate şi puse în funcţiune de o persoană adultă. Cu toate că în cazul utilizării conforme a modelului sunt excluse pe cât posibil pericolele pentru copii, trebuie să supravegheaţi joaca acestora. Persoanele cu capacitate fizică, psihică şi motorie limitată ori cu lipsă de experienţă sau cunoştinţe care urmează să se joace cu acest model trebuie să fie instruite înainte de începerea jocului de o persoană care este responsabilă pentru acestea.

Componentele electronice trebuie să fie protejate contra umezelii! Nu se permite scurtcircuitarea conectorilor.

Instrucţiuni de siguranţă referitoare la vehicule şi emiţătorul portabil

Modelele trebuie să fie utilizate numai conform scopul pentru care au fost destinate, adică acela de jucărie pentru spaţii închise şi uscate.
Orice altă utilizare (de ex. în apropiere de pante, trepte, străzi, instalaţii de tramvai sau feroviare, ape, aeroterme, bălţoace, lăzi cu nisip etc) nu este admisibilă şi este posibil să fie asociată cu pericole.
Fabricantul nu poate fi tras la răspundere pentru deteriorări apărute printr-o utilizare neconformă a produsului.
Respectaţi faptul că modelul nu trebuie să fie ridicat niciodată de pe pardoseală atât timp cât roţile se mai învârtesc încă. Dacă modelul este pornit (comutatorul de operare este în poziţia „ON“), degetele, părul sau piesele largi de îmbrăcăminte nu trebuie să ajungă în apropierea roţilor motoare.
După terminarea jocului scoateţi acumulatorul din vehicul.
Bateriile descărcate trebuie să fie scoase din emiţătorul portabil! Desfaceţi şurubul de la partea de jos a emiţătorului portabil pentru a îndepărta capacul compartimentului pentru baterii şi scoateţi bateriile. La reintroducerea noilor baterii vă rugăm să respectaţi polaritatea corectă indicată în compartimentul pentru baterii. Pentru desfăşurarea jocului trebuie să se reînchidă compartimentul pentru baterii.

Instrucţiuni de siguranţă pentru acumulatori şi încărcător

Înlocuirea bateriilor şi acumulatorilor, precum şi încărcarea acumulatorilor şi utilizarea încărcătorului trebuie să fie efectuate numai de persoane adulte.
Încărcătorul nu este parte din jucărie, aşadar nici nu este cuprins în certificarea GS. Aveţi în vedere faptul că datorită nevoii naturale de joacă şi a temperamentului utilizatorilor se poate ajunge la situaţii neprevăzute, care exclud tragerea la răspundere a fabricantului.
Pentru încărcarea acumulatorului trebuie să se utilizeze numai încărcătorul original SIKU. Verificaţi periodic ca încărcătorul şi acumulatorul să nu prezinte deteriorări. Nu se permite utilizarea componentelor defecte.

Nu încercaţi niciodată să încărcaţi un acumulator defect sau să-l utilizaţi pentru scopul jocului. În timpul operaţiunii de încărcare acumulatorul şi încărcătorul se încălzesc. Nu utilizaţi niciodată încărcătorul pe suprafeţe inflamabile sau lângă obiecte uşor inflamabile. În cazul în care în timpul operaţiunii de încărcare acumulatorul se încălzeşte, întrerupeţi imediat operaţiunea de încărcare. În plus, respectaţi întotdeauna polaritatea corectă a acumulatorilor şi a bateriilor. Nerespectarea polarităţii corecte poate să conducă la o deteriorare şi la scurgerea acumulatorului sau a bateriilor. Evitaţi orice contact al pielii sau al ochilor cu conţinutul bateriei.

Prin reparaţii neconforme şi modificări constructive (demontarea pieselor originale, instalarea unor piese care nu sunt admisibile, modificarea sistemului electronic etc.) se stinge dreptul complet la garanţie şi pot apărea pericole pentru utilizator.

3. Descrierea componentelor principale

3.1 Vehicule

Caracteristic pentru vehiculele de curse este caroseria metalică SIKU cu imprimare de calitate. Printre particularităţile tehnice se numără şasiul cu suspensie completă şi angrenaj diferenţial, sistemul de iluminat care este o copie fidelă a originalului şi tehnologia nouă cu senzori.

3.2 Senzorul de culoare

La partea de jos a şasiului vehiculului se află la partea din faţă un senzor de culoare, care atunci când este alimentat sesizează permanent culoarea suprafeţei pistei. Culorile pistelor de cursă SIKU sunt potrivite în mod special cu vehiculul. În timpul rulării senzorul recunoaşte culorile diferite şi declanşează reacţii corespunzătoare.

Exemple:

Suprafaţă gri = Regim proporţional de rulare (direcţie şi regim de rulare reglabile fără trepte)

Suprafaţă albastră = Simulare acvaplanare (vehiculul intră în regim de rulare şerpuit)

Suprafaţă verde = Simulare spaţii verzi (vehiculul devine mai lent)

Suprafaţă galbenă = Simulare turbo (scurt regim de propulsie turbo)

(drept de modificări tehnice rezervat)

Dacă vehiculele se află pe pista de curse SIKU, atunci utilizatorul poate decide dacă doreşte să pornească senzorul de culoare.

> Pentru calibrarea senzorului de culoare a se vedea punctul 7.

3.3 Rulare liberă

O particularitate a vehiculelor constă în rularea liberă, aceasta înseamnă că modelele *SIKU racing* pot să fie conduse pe diverse suprafeţe (de ex. parchet, parchet laminat) şi astfel permit cea mai mare flexibilitate posibilă în timpul jocului.

3.4 Schimbul de cauciucuri

Comportamentul la rulare al mașinilor de curse poate fi optimizat prin schimbarea roților. Pentru aceasta sunt disponibile pentru fiecare vehicul trei seturi diferite de cauciucuri, care sunt deja în pachetul livrat. Coroana colorată a roții indică gradul diferit de duritate al cauciucurilor.

roșu = moale

verde = mediu

albastru = tare

Cauciucurile moi montate pe axa din față asigură o mai mare aderență în curbe. Cauciucurile tari pe axa din spate oferă posibilitatea de derapaj de exemplu pe parchet.
În cazul combinațiilor de cauciucuri cu durități diferite rezultă mai multe posibilități de joc.
Pentru schimbarea cauciucurilor din diferitele seturi de cauciucuri utilizați numai cheia în cruce livrată în ambalaj.

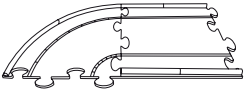
> Pentru instrucțiuni despre schimbarea cauciucurilor a se vedea pagina 144 / **A.**

3.5 Comutarea celor 4 trepte de viteză

Modelele dispun de patru trepte de viteză, cu care se poate adapta viteza vehiculului la abilitățile conducătorului acestuia.

> Pentru schimbarea treptelor de viteză a se vedea punctul 6.

3.6 Pista de curse



Cu acest set de pornire de *SIKU**racing*** pista clasică de curse este revoluționată: fără a fi legate de bandă, spectaculos, autentic, astfel pot fi trimise modelele *SIKU**racing*** pe pistă. Componentele de pistă cu dimensiunea de 40 x 40 cm, care pot fi asamblate ușor și pot fi prevăzute cu glisiere de siguranță, completează funcționalitatea completă a noului sistem de joc. Materialul pistei este rezistent la călcare cu piciorul, flexibil și robust. Pentru a asigura pe termen mai lung stabilitatea glisierelor de siguranță, acestea pot fi fixate cu dopurile de fixare.

> Pentru asamblarea pistei de curse a se vedea pagina 144 – 145 / **B + D.**

4. Înaintea punerii în funcțiune

Înaintea jocului trebuie să se încarce acumulatorii în încărcător cu ajutorul cablului USB livrat. Opțional acumulatorii se pot încărca cu ajutorul unor baterii (reîncărcabile) tip „AA“. Nu se permite încărcarea bateriilor nereîncărcabile. Bateriile reîncărcabile se scot din jucărie înainte de a fi reîncărcate. Nu trebuie să se utilizeze împreună tipuri diferite de baterii sau baterii noi și baterii uzate.

4.1 Încărcarea acumulatorului

> Pentru instrucțiuni despre încărcarea acumulatorului a se vedea pagina 145 / **C.**

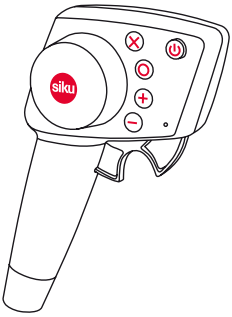
INDICAȚIE:
Vehiculul semnalizează o tensiune prea mică a acumulatorului prin clipirea rapidă a sistemului de iluminat. Atunci trebuie să se reîncarce acumulatorul. Datorită descărcării electricității statice se poate ajunge la avarii în funcționare. Prin acționarea din nou a butonului de la încărcător operațiunea de încărcare este continuată în mod normal.

4.2 Unitatea de telecomandă

Unitatea de telecomandă funcționează cu o tehnologie radio de 2,4 GHz, care, potrivit actualelor cunoștințe, nu poate afecta sănătatea în cazul utilizării conforme. Puterea maximă de emisie admisibilă de către legiuitor este mult mai mare comparativ cu cea a acestui model.
Acumulatorii sau bateriile reîncărcabile necesari pentru funcționarea unității de telecomandă (2 x tip AAA) nu sunt conținuți în pachetul livrat. Vă rugăm să respectați marcajul pentru dispunerea și poziția bateriilor în compartimentul pentru baterii. Nu se permite legarea în scurtcircuit a contactelor unității de telecomandă.
Cu toate că sistemul radio utilizat este foarte sigur față de perturbații, nu se poate exclude niciodată în totalitate scăderea calității semnalului radio datorită particularităților spațiale și a altor sisteme radio. Un semnal radio care nu este optim poate să aibă drept consecință o diminuare a razei de acțiune.

INDICAȚIE: Tehnologia utilizată este compatibilă cu modelele *SIKU**racing*** și SIKU**CONTROL32**, care sunt acționate cu unitatea de telecomandă radio cu nr. de articol #6899.

5. Pornirea sistemului



Tehnologia radio utilizată la aceste modele este echipată cu stabilirea automată a legăturii. Unitatea de telecomandă și modelul se conectează independent și nu perturbă alte modele *SIKU*racing și SIKU**CONTROL32**. Pentru punerea în funcțiune a modelelor vă rugăm să urmăriți etapele următoare:

1. Porniți modelul, aducând comutatorul de la partea de jos a vehiculului în poziția **„ON“.** Dacă sistemul de iluminat al vehiculului clipește, atunci acesta este gata pentru stabilirea legăturii radio.

2. Porniți unitatea de telecomandă prin apăsarea butonului ⏻.

3. Se realizează legătura dintre model și unitatea de comandă. Această operație poate să dureze până la cinci (5) secunde.

4. Legătura dintre telecomandă și vehicul este realizată atunci când farurile din față și luminile din spate ale modelului și lampa de control de la emițătorul portabil luminează permanent. Modelul este memorizat în modulul de telecomandă și gata de lucru și acum poate fi controlat cu ajutorul acesteia.

5. Distracția poate să înceapă.

INDICAȚIE: Prin apăsare pe butonul ⏻ de la modulul de telecomandă, încetează legătura dintre unitatea de telecomandă și model. Astfel modelul este șters din memoria internă. La următoarea pornire a sistemului trebuie să se efectueze din nou realizarea legăturii descrisă anterior, începând cu pasul 1. Pentru evitarea operării în mod neprevăzut a modelelor trebuie în principiu să se scoată acumulatorii (încărcați / descărcați) din modele după terminarea jocului.

6. Comutarea celor 4 trepte de viteză

Comutarea treptelor de viteză dispune de 4 trepte de rulare înainte care permit atingerea unor viteze diferite. La fiecare nouă punere în funcțiune este presetată treapta a 2-a de viteză. Cu tastele ✚ și ▬ de la emițătorul portabil se poate selecta treapta de viteză, așadar se poate regla viteza dorită. Pentru utilizarea regimului de mers cu spatele trebuie să împingeți spre exterior maneta de accelerație de la telecomandă.

7. Senzorul de culoare

Pornirea senzorului de culoare

Senzorul de culoare poate fi pornit în timpul jocului. În acest scop apăsați butonul ○ de la modulul de telecomandă. Faptul că senzorul este funcțional poate fi recunoscut prin aprinderea permanentă a diodei luminiscente (LED), care se află chiar în fața senzorului.

Calibrarea senzorului de culoare

Dacă senzorul de culoare al modelului nu reacționează la nuanțele corespunzătoare, există posibilitatea ca acesta să fie calibrat o dată în timpul jocului pe culoarea gri a pistei, după cum urmează:

1. Apăsați simultan tastele ✕ și ○ cu senzorul de culoare pornit (LEDul luminează). Sistemul de iluminat al vehiculului clipește acum alternativ, în față și în spate.

2. Așezați acum vehiculul centrat pe zona gri a pistei si apăsați din nou simultan tastele ✕ și ○.

3. De îndată ce sistemul de iluminat încetează să clipească, vehiculul este calibrat din nou și poate fi utilizat în mod normal.

Atenție! Numai o dată pe joc este posibilă o calibrare. Dacă acest lucru nu funcționează fără probleme, opriți vehiculul complet (butonul On / Off) și repetați operațiunea.

8. Ajustarea direcţiei

Dacă modulul nu mai funcţionează corect în rularea în linie dreaptă, puteţi să reajustaţi direcţia după cum urmează:

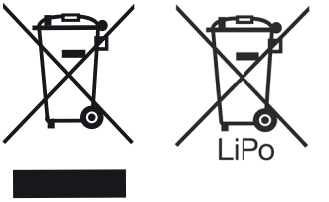
1. Porniţi vehiculul aducând butonul în poziţia **„ON“.**
2. Butoanele ✕ şi − de la unitatea de telecomandă se apasă simultan şi se menţin apăsate.
3. Porniţi unitatea de telecomandă prin apăsarea butonului ⏻.
4. Eliberaţi tastele numai după ce s-a realizat legătura dintre model şi unitatea de telecomandă (aprinderea permanentă a farurilor).
5. Acum ajustaţi rularea în linie dreaptă cu ajutorul butoanelor ○ şi +. (sfat: în timpul ajustării rulaţi vehiculul înainte)
6. Opriţi modelul şi unitatea de telecomandă.
7. Pentru jocul normală reporniţi sistemul în mod obişnuit.

9. Întreţinere şi curăţare

Pentru curăţarea şi întreţinerea produselor SIKU utilizaţi exclusiv cârpe uscate şi fără praf.
Pentru a se putea garanta pe termen lung nivelul constructiv de siguranţă prevăzut pentru prezentul model, trebuie ca periodic o persoană adultă să verifice ca modelul să nu prezinte deteriorări vizibile.

10. Managementul deşeurilor provenite din aparatele electrice uzate

Nu este permis ca la sfârşitul ciclului lor de viaţă aceste produse să fie aruncate cu gunoiul menajer, ci trebuie să fie predate la un punct de colectare pentru reciclarea aparatelor electrice şi electronice. Simbolul de pe produs, manualul cu instrucţiunile de utilizare sau ambalaj indică acest lucru. Materialele sunt revalorificabile conform marcajului lor. Prin refolosire, revalorificarea materialelor sau alte forme de revalorificare a aparatelor vechi aduceţi o contribuţie importantă la protecţia mediului. Vă rugăm să vă informaţi la administraţia locală cu privire la centrul de colectare pentru astfel de deşeuri.



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

BG

Съдържание:

1. Съдържание на опаковката 2
2. Указания за безопасност 124
3. Декларация за основните детайли
   - 3.1 Автомобили 125
   - 3.2 Цветен сензор 125
   - 3.3 Свободно движение 125
   - 3.4 Смяна на гумите 126
   - 3.5 Превключване на четири скорости 126
   - 3.6 Състезателно трасе 126
4. Преди пускане в движение
   - 4.1 Зареждане на акумулаторната батерия 126
   - 4.2 Модул за дистанционно управление 126
5. Стартиране на системата 127
6. Превключване на четири скорости 127
7. Цветен сензор 127
8. Настройване на управлението 128
9. Поддръжка и почистване 128
10. Изхвърляне на употребявани електрически части 128

Поздравления,

че закупихте този висококачествен SIKU модел. Обръщаме се с молба към Вас да прочетете добре тази инструкция преди пускане в движение на моделите. На следващите страници ще намерите необходимите указания за безопасност и съвети за използването и поддръжката на продуктите.

Съхранявайте внимателно тази инструкция за информация респ. за евентуални претенции за предоставяне на гаранция!

Желаем Ви много забавление с *SIKU racing*

Вашият SIKU екип

Важни указания

След разопаковането проверете окомплектоваността на съдържанието, както и за транспортни щети. Ако имате повод за рекламация, обърнете се към Вашия дистрибутор.
SIKU racing продуктите се конструират според актуалните версии на правилата по техника на безопасност и се произвежда под постоянен контрол на качеството. Събраният от това опит е включен в нашите разработки. Запазваме си правото на технически промени и промени по дизайна.

2. Общи указания за безопасност

Внимание! Неподходящо за деца под 36 месеца (3 години). Опасност от задушаване от дребни детайли, които могат да се погълнат. При погълната акумулаторна батерия незабавно потърсете лекар!
Уверете се, че играта с моделите ще започне след като моделите и модулите за дистанционно управление са контролирани и пуснати в движение от възрастен. Въпреки че при правилната употреба на модела са изключени напълно рисковете за децата, Вие трябва да контролирате играта. Лицата с ограничени физически, умствени или двигателни възможности или липсващи познания и опит, които ще играят с продуктите на SIKU, трябва да са инструктирани преди започване на играта от лице, което отговаря за тях.

Електронните конструктивни елементи трябва да се пазят от влага! Присъединителните клеми не трябва да се съединяват накъсо.

Указания за безопасност за автомобила и преносимия предавател

Моделите могат да се използват само по правилно предназначение, т. е. като играчка в затворени и сухи помещения.
Всяка друга употреба (напр. в близост до наклони, стълби, улици, жп съоръжения, водоеми, отоплители с вентилатор, локви, пясъчници и т.н.) е недопустима и може да е свързана с рискове.
Производителят не може да бъде подведен под отговорност за щети, които са причинени от неправилна употреба.
Обърнете внимание на това моделът да не се вдига от земята, докато колелата още се въртят. Не доближавайте пръстите, косата или широките дрехи близо до задвижващите колела, когато моделът е включен (превключвател на работния режим на „ON“).
След игра извадете акумулаторната батерия от автомобила.
Празните батерии трябва да се изваждат от преносимия предавател! Развийте винта от долната страна на предавателя, за да свалите капака на гнездото за батериите и ги извадете. При поставянето на нови батерии обърнете внимание на посочения в гнездото за батериите поляритет. При игра гнездото за батериите трябва да е затворено.

Указания за безопасност за акумулаторната батерия и зарядното устройство

Смяната на батерии и акумулаторни батерии, както и зареждането на акумулаторните батерии и обслужването на зарядното устройство може да се извършва само от възрастен.
Зарядното устройство не е част от играчката и съответно не се включва в GS сертифицирането. Вземете предвид, че поради естествената потребност от игри и темперамента на потребителите могат да се получат непредвидени ситуации, които изключват отговорността на производителя.
За зареждане на акумулаторната батерия може да се използва само оригиналното SIKU зарядно устройство. Редовно проверявайте зарядното устройство и акумулаторната батерия за повреди. Дефектните части не трябва да се използват повече.

Никога не се опитвайте да зареждате повредена акумулаторна батерия или да я използвате за игра. При зареждане акумулаторната батерия и зарядното устройство се загряват. Никога не използвайте зарядното устройство върху горими повърхности или до лесно запалими предмети. Ако при зареждане акумулаторната батерия се загрее, незабавно прекратете зареждането. Освен това винаги спазвайте правилния поляритет на акумулаторните батерии и на батериите. Неспазването на това може да доведе до повреда и до изтичане на акумулаторната батерия или батериите. Избягвайте всякакъв контакт на кожата и очите със съдържанието в клетката.

При неправилни ремонти и конструктивни промени (демонтаж на оригиналните части, монтаж на неразрешени детайли, промени по електрониката и т.н.) се губи пълното право на предоставяне на гаранция и могат да възникнат рискове за потребителя.

3. Декларация за основните детайли

3.1 Автомобили

Характерно за състезателните автомобили е SIKU металната каросерия с висококачествен печат. Към техническите особености спадат напълно обресореното шаси с диференциал, съответстващото на оригинала осветление и новаторската техника с цветен сензор.

3.2 Цветен сензор

От долната страна на шасито на автомобила има цветен сензор в предната част, който във включено състояние постоянно проверя цвета на повърхността за движение. Цветовете на SIKU състезателното трасе са съгласувани специално с автомобила. При движение сензорът разпознава различните цветове и предизвиква различни реакции.

Примери:

Сива повърхност	=	Пропорционално движение (плавно регулируемо управление и движение)
Синя повърхност	=	Симулация аквапланинг (автомобилът занася)
Зелена повърхност	=	Симулация зелена ивица (автомобилът се забавя)
Жълта повърхност	=	Симулация турбо (кратко турбо приплъзване)

(Запазваме си правото на промени)

Когато автомобилите се намират на SIKU състезателното трасе, потребителят може да реши дали желае да включи цветния сензор.

> Калибриране на цветния сензор – виж точка 7.

3.3 Свободно движение

Особеност на автомобилите е свободното движение, тоест *SIKU racing* моделите могат да се движат по много различни повърхности (напр. паркет, ламинат) и така позволяват максимална гъвкавост при игра.

3.4 Смяна на гумите

Характеристиките на движение на състезателните автомобили могат да се оптимизират чрез смяна на колелата. За целта за всеки автомобил има три различни комплекта гуми, които са включени в комплекта. Цветният венец на колелото показва различната твърдост на гумите.

червено = меки

зелено = средно твърди

синьо = твърди

Меките гуми на предната ос осигуряват по-голямо сцепление най-вече на завоите. Твърдите гуми на задната ос дават възможност за дрифт напр. на паркет.
При комбиниране на гуми с различна твърдост се получават още възможности за игра.
За смяната на различните комплекти гуми използвайте само доставения в опаковката кръстат ключ.

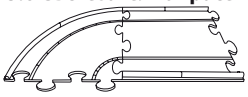
> Инструкция за смяна на гумите – виж страница 144 / **A.**

3.5 Превключване на четири скорости

Моделите разполагат с четири степени на скоростта, с които скоростта може да се настройва според способностите на водача.

> Смяна на скоростите – виж точка 6.

3.6 Състезателно трасе



Със стартовия комплект на *SIKU**racing*** се постига революция на класическото състезателно трасе: без релси, ефектни, автентични, такива са *SIKU**racing*** моделите на трасето. Елементите от трасето с размери 40 x 40 cm, които лесно влизат един в друг и на които могат да се поставят мантинели, завършват на новата система за игра. Материалът на състезателното трасе е устойчив, гъвкав и здрав. За да се гарантира трайната стабилност на мантинелите, те могат да се закрепят с фиксатори.

> Монтаж на състезателното трасе – виж страница 144 – 145 / **B + D.**

4. Преди пускане в движение

Преди играта акумулаторните батерии трябва да са заредени с доставения USB кабел в зарядното устройство. Опционално акумулаторните батерии могат да се заредят чрез (презареждащи се) батерии тип „AA“. Не трябва да се използват батерии, които не могат да се презареждат. Зареждащите се батерии трябва да се извадят от играчката, преди да се заредят. Едновременно не трябва да се използва различни типове батерии или нови и използвани батерии.

4.1 Зареждане на акумулаторната батерия

> Инструкция за зареждане на акумулаторната батерия – виж страница 145 / **C.**

УКАЗАНИЕ:
Автомобилът сигнализира много слабото напрежение на акумулаторната батерия чрез бързо мигане на осветлението. Тогава акумулаторната батерия трябва да се зареди. Поради разреждането на статическо електричество може да се получи нарушение в движението. Чрез повторно натискане на бутона на зарядното устройство нормалният процес на зареждане продължава.

4.2 Модул за дистанционно управление

Модулът за дистанционно управление работи с радиотехнология 2,4 GHz, която според последна информация при правилна употреба не може да предизвика здравословни проблеми. При този модел максимално допустимата от законодателя излъчвана мощност е значително по-ниска.
Необходимите за използването на модула за дистанционно управление батерии / акумулаторни батерии (2 бр. тип AAA) не са включени в доставката. Спазвайте обозначението за поставянето и разположението на батериите в гнездото на батериите.
Контактите в модула за дистанционно управление не трябва да се съединяват накъсо.
Въпреки че използваната радиосистема е много надеждна срещу смущения, никога не може да се изключи напълно понижаване на качеството на радиосигнала поради пространствени дадености и други радиосистеми. Неоптималният радиосигнал може да доведе до намаляване на обхвата.

УКАЗАНИЕ: Използваната радиотехника е съвместима с моделите *SIKU**racing*** и SIKU**CONTROL32**, които работят с модула за дистанционно радио управление арт. № #6899.

5. Стартиране на системата

Използваната в тези модели радиотехника е оборудвана с автоматично установяване на връзка. Модулът за дистанционно управление и моделите се свързват самостоятелно и не смущават други модели *SIKU*racing и SIKU**CONTROL32**. За пускането в движение на моделите спазвайте следната последователност:

1. Включете модела, като придвижите прекъсвача от долната страна на автомобила в позиция **„ON"**. Ако осветлението на автомобила мига, той е готов за установяването на връзка.

2. Включете модула за дистанционно управление с натискане на бутона ⏻.

3. Връзката между модела и модула за дистанционно управление е установена. Този процес може да продължи до 5 (пет) секунди.

4. Връзката между дистанционното управление и автомобила е установена, когато светлините за движение на предната и задната част на модела и контролната лампа на преносимия предавател светят постоянно. Моделът е запаметен в модула за дистанционно управление и е готов за използване, като може да се управлява от него.

5. Играта може да започне.

УКАЗАНИЕ: С натискане на бутона ⏻ на модула за дистанционно управление се прекратява връзката между модула за дистанционно управление и модела. Моделът се изтрива от вътрешната памет. При следващото стартиране на системата трябва отново да се извърши описаното преди това установяване на връзка, като се започне със стъпка 1. За да се избегне непредвиденото пускане на моделите, акумулаторните батерии трябва да се извадят принципно от моделите след приключване на играта (заредени / разредени).

6. Превключване на четири скорости

Предавателният механизъм има 4 степени за движение напред, които позволяват различни скорости. При всяко ново пускане в движение предварително е настроена 2-ра скорост. Чрез бутоните ✚ и ━ на предавателя можете да избирате предавките и така да настроите желаната скорост. За използването на задна скорост лостът за газта на дистанционното управление трябва да се отпусне.

7. Цветен сензор

Включване на цветния сензор

Сензорът може да се включи по време на игра. За целта натиснете бутона ○ на модула за дистанционно управление. Функционалната готовност на сензора се разпознава по продължителното светене на светодиода (LED), който се намира директно пред сензора.

Калибриране на цветния сензор

Ако цветният сензор на модела не реагира на съответния цвят, съществува възможност за неговото еднократно калибриране за всяка игра на сивата повърхност на трасето:

1. Натиснете едновременно бутоните ✕ и ○ при включен цветен сензор (LED свети). Осветлението на автомобила мига последователно отпред и отзад.

2. Поставете автомобила в средата на сивата повърхност на трасето и отново натиснете едновременно бутоните ✕ и ○.

3. Когато осветлението спре да мига, автомобилът е калибриран отново и може да се използва нормално.

Внимание! Възможно е само еднократно калибриране за игра. Ако не функционира безупречно, изключете автомобила изцяло (бутон On / Off) и повторете процеса.

8. Настройване на управлението

Ако моделът не се движи правилно напред, можете да настроите управлението отново:

1. Включете автомобила, като поставите прекъсвача на позиция **„ON“**.

2. Натиснете бутоните ✕ и − на модула за дистанционно управление едновременно и ги задръжте натиснати.

3. Включете модула за дистанционно управление с натискане на бутона ⏻.

4. Отпуснете бутоните едва тогава, когато е установена връзката между модела и модула за дистанционно управление (продължително светене на фаровете).

5. Сега настройте движението направо чрез бутоните ○ и + (съвет: при настройването карайте направо).

6. Изключете модела и модула за дистанционно управление.

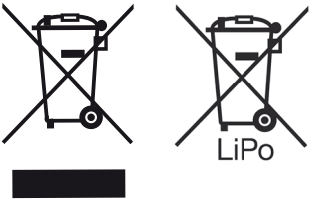
7. За нормалната игра отново включете както обикновено.

9. Поддръжка и почистване

За почистването и поддръжката на SIKU продуктите използвайте само сухи почистващи кърпи без прах.
За да може да се гарантира конструктивно предписаното ниво на безопасност на този модел в дългосрочен план, моделът трябва да се проверява редовно за видими повреди от някой възрастен.

10. Изхвърляне на употребявани електроуреди

Тези продукти не могат да се изхвърлят в края на експлоатационния си срок с обикновените битови отпадъци, а трябва да се предадат в пункт за събиране и рециклиране на електрически и електронни устройства. Това се указва от символа върху продукта, упътването за употреба или опаковката. Материалите могат да се рециклират съгласно обозначението. С повторното използване, оползотворяването на материалите или другите форми на използване на старите уреди Вие давате важен принос за защита на нашата околна среда. Информирайте се от общинските власти за съответния пункт за изхвърляне.



www.tuv.com
ID 1000000000

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Германия

目录:

1. 包装内容 2
2. 安全提示 129
3. 关于主要组件的说明
   - 3.1 玩具汽车 130
   - 3.2 颜色传感器 130
   - 3.3 自由行驶 130
   - 3.4 轮胎更换 131
   - 3.5 4 速自动变速器 131
   - 3.6 跑道 131
4. 调试之前
   - 4.1 蓄电池充电 131
   - 4.2 远程控制模块 131
5. 系统启动 132
6. 4 速自动变速器 132
7. 颜色传感器 132
8. 方向盘位置调整装置 133
9. 保养和清洁 133
10. 废旧电气零件的处理 133

致以诚挚祝福,

感谢您购买这款优质的 SIKU 玩具汽车模型。
我们恳请您在调试模型之前仔细阅读本说明书。我们将在后面几页中向您提供与产品使用和保养相关的必要安全提示和建议。

请妥善保管此说明书，以备信息查询或保修(可能)时使用。

祝您使用 *SIKU**racing*** 时，乐趣多多。

SIKU 团队

重要提示

请在打开包装之后检查内容是否完整，是否存在运输损坏。如果您对本产品有所不满，请与您的专业经销商联系。
*SIKU**racing*** 产品按照最新版安全规定设计而成，并且其生产过程始终受到质量监控。我们会把此过程中所获得的知识注入到开发环节。保留技术和设计变更的权利。

2. 一般安全提示

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under 3 yrs.

注意！ 不适合 36 个月(3 岁)以下的孩子使用。可能会吞下小型零件，导致窒息危险。如果吞下蓄电池，应立即就医！
请确保首先由一名成年人检查和调试模型和远程控制模块，然后再开始对此模型进行游戏操作。尽管正确使用此模型时给孩子造成危险的可能性极小，但在游戏操作时，您应该对孩子加以照看。如果有生理、心理、运动能力缺陷或者知识和经验不足的人员要使用 SIKU 产品，必须在开始游戏操作之前由监护人对所涉人员进行指导。

防止电子元件受潮！连接端子不允许短路。

关于玩具汽车和手持遥控器的安全提示

此款模型只能被用于规定用途，也就是说只能在干燥的室内作为玩具使用。
不允许另作它用(比如在斜坡、楼梯、公路、轨道设施、水域、热风供暖机、水坑、沙箱等旁边)，有可能会造成危险。
如果由于不当使用造成损失或损伤，生产商概不负责。
请注意，如果车轮还在继续旋转，一定不要将模型从地面拿起。当模型接通时(控制开关在 "ON" 上)，一定不要让手指、头发和宽松的衣服靠近驱动轮。
在结束游戏操作之后，请将蓄电池从玩具汽车上取出。
必须将耗尽的电池从手持遥控器上取出来！请拧松手持遥控器底面的螺栓，以便于取下电池槽盖并取出电池。在装入新电池时要注意电池槽中所给定的电池极性。必须重新关闭电池槽，才能进行游戏操作。

关于蓄电池和充电器的安全提示

只允许由成年人更换电池和蓄电池、给蓄电池充电和使用充电器。
充电器不是此款玩具的一部分，因此也不是 GS 认证的一部分。请记住，使用者自然的游戏需求和性格会引起一些不由生产商承担责任的、不可预见的情况。
只允许使用原装 SIKU 充电器给蓄电池充电。请定期检查充电器和蓄电池是否有损坏。不允许继续使用有缺陷的零件。

请务必不要给已经损坏的蓄电池充电或将其用于游戏操作。蓄电池和充电器在充电过程中会变热。任何时候都不要在可燃烧的表面上或易燃的物体旁使用充电器。如果充电器在充电过程中变得很烫，请立即终止充电。另外请始终遵守蓄电池和电池的极性规定。如不遵守，可能会导致蓄电池或电池损坏和漏液。请避免皮肤和眼睛接触电池漏液。

如果维修不当和对结构进行了改动（拆卸原装零配件、安装未经许可的零配件、更改电子装置等），则丧失整机保修权，并且可能会给使用者造成危险。

3. 关于主要组件的说明

3.1 玩具汽车

这款玩具赛车的特色之处在于 SIKU 金属车身，采用一流压制技术制作而成。技术特点包括带有差动传动装置的全悬浮式底盘、仿真照明装置和新型颜色传感器技术。

3.2 颜色传感器

在玩具汽车底盘底部的前方区域有一个颜色传感器，在接通状态下，它可以持续扫描路面颜色。SIKU 跑道的颜色是专门针对此款玩具汽车设计的。在行驶期间，传感器会识别出不同的颜色，并且启动相应反应。

比如：

灰色表面 = 成比例行驶
（无级可调式 转向和行驶）

蓝色表面 = 水漂模拟
（玩具汽车左右摇晃）

绿色表面 = 绿色条纹模拟
（汽车减速）

黄色表面 = 涡轮模拟
（短暂的涡轮推力）

（保留更改的权利）

当玩具汽车位于 SIKU 跑道上时，使用者可以自行决定是否接通颜色传感器。

> 颜色传感器的校准参见第 7 点。

3.3 自由行驶

这款玩具汽车的一大特点在于自由行驶，也就是说 SIKU racing 模型可以在不同的地面（比如镶木地板、复合地板）上行驶，因此在游戏操作时具有极大的灵活性。

3.4 轮胎更换

可以通过更换车轮来优化玩具赛车的行驶性能。每辆玩具车都配有三种不同的轮胎组，已包含在套装之中。彩色轮缘表示轮胎的不同硬度。

红色 = 软

绿色 = 中等

蓝色 = 硬

前轴上的软胎尤其保证在弯道行驶时有更大的附着力。后轴上的硬胎有助于在镶木地板上漂动等。
在不同硬度轮胎的组合方面还有很多其它游戏可能。
在更换不同的轮胎组时，请只使用包装中附送的十字扳手。

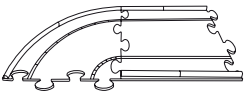
> 轮胎更换指南参见页码 144 / **A**。

3.5 4 速自动变速器

此款模型拥有四个速度级别，可以通过它们调整速度，以适应驾驶人员的能力。

> 换挡参见第 6 点。

3.6 跑道



*SIKU**racing*** 的这个启动装置是对传统跑道的革命：踪迹不绑定、效果显著、真实模拟，因此可以使 *SIKU**racing*** 模型飞跑起来。跑道零件为 40 x 40 cm，易于相互组装，并且可以安装护栏，它们是对这款新型游戏系统全套设施的补充。跑道材料稳固、灵活并且结实。为了长期确保护栏的稳定性，可以使用固定塞子对其进行固定。

> 跑道的结构参见页码 144 – 145 / **B + D**。

4. 调试之前

在进行游戏操作之前必须使用充电器中附送的 USB 连接线对蓄电池充电。另外也可以选择用型号为 "AA" 的（可充电的）电池对蓄电池充电。不能对不可充电的电池充电。在充电之前，将充电电池从玩具汽车中取出。不能混合使用不同型号的电池，也不可混合使用新旧电池。

4.1 蓄电池充电

> 蓄电池充电指南参见页码 145 / **C**。

提示:
当玩具汽车的照明装置快速闪烁时，表明蓄电池的电压很低。必须对蓄电池充电。静电放电可能会导致运行故障。重新按下充电器上的按钮，充电过程会继续正常进行。

4.2 远程控制模块

远程控制模块通过一个 2.4 GHz 的无线电技术装置执行作业，根据目前的知识，当正确使用时，无线电技术不会造成任何健康伤害。在这款模型上，其发射功率明显低于法律规定的最大许可值。
远程控制模块运行所需要的电池／蓄电池（2 x 型号 AAA）不包含在供货范围以内。请注意电池槽中关于电池摆放和位置的标记。
远程控制模块中的连接不允许短路。
尽管所使用的无线电系统具有极高的抗干扰能力，但是不能完全排除因空间条件和其它无线电系统导致无线电信号质量低下的可能。不理想的无线电信号可能会缩短行驶距离。

提示： 所使用的无线电技术装置可以与 *SIKU**racing*** 和 SIKU**CONTROL32** 模型相兼容，这些模型均使用型号为 #6899 的无线电远程控制模块进行驱动。

5. 系统启动

此款模型中所使用的无线电技术装置上装配了一个自动化连接机构。远程控制模块和此款模型独立实现相互连接，不会受到其它 SIKU**racing** 和 SIKU**CONTROL32** 模型的干扰。请在调试模型时按照以下步骤执行操作:

1. 接通模型，将玩具汽车底部的开关切换到位置**"ON"**上。如果玩具汽车的照明装置闪烁，则说明已经准备好进入连接状态。

2. 通过按下按钮 ⏻ 接通远程控制模块。

3. 模型和远程控制模块之间将建立连接。这个过程最多可持续五 (5) 秒。

4. 如果模型前端和尾部的行驶灯以及手持遥控器上的控制灯持续亮起，则说明远程控制模块和玩具汽车之间的连接已经建立。模型已被存储到远程控制模块中，处于准备运行的状态，并且只能通过同一个远程控制模块进行控制。

5. 可以开始快乐地游戏了。

提示: 按下远程控制模块上的按钮 ⏻，可以终止远程控制模块和模型之间的连接。模型被从其内部存储器中删除。在下一次启动系统时，必须重复进行前面所描述的建立连接的过程，从第 1 步开始。为了避免模型发生意外运行的情况，原则上 (充电 / 放电)，必须在终止游戏操作之后将蓄电池从模型中取出。

6. 4 速自动变速器

变速杆有 4 个前进档，能够实现不同的速度。在每次重新调试时都会被预设为 2 档。可以通过手持遥控器上的按钮 ✚ 和 ━ 选择档位并设定好所需速度。在使用倒车档时，必须将远程控制模块的油门摇杆推开。

7. 颜色传感器

接通颜色传感器

可以在游戏操作期间接通这个传感器。需按下远程控制模块上的按钮 O。如果传感器正前方的发光二极管 (LED) 持续亮起，则表明传感器的功能已准备就绪。

校准颜色传感器

如果模型的颜色传感器没有根据相应的色调作出反应，则在每次游戏操作时，可能需要在灰色行驶面上执行 1 次如下校准:

1. 在颜色传感器处于接通状态时，请同时按下按钮 ✕ 和 O (LED 亮起)。此时，玩具汽车的前后照明装置交替闪烁。

2. 请将玩具汽车放在灰色行驶面的中央，并再一次同时按下按钮 ✕ 和 O。

3. 当照明装置停止闪烁时，则说明玩具汽车已重新校准完毕，并且可以正常使用。

注意！ 每次游戏操作只能校准一次。如果功能不正常，请完全断开玩具汽车 (On / Off 开关)，并重复上述操作。

8. 方向盘位置调整装置

如果模型不再正确地沿直线行驶，则可以按照如下步骤重新调整方向盘：

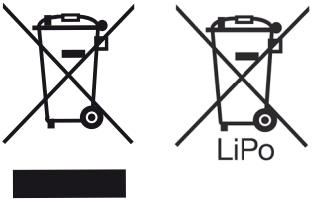
1. 接通玩具汽车，方法是将开关切换到位置 **“ON”**。
2. 同时按下远程控制模块上的 ✕ 和 −，保持长按。
3. 通过按下按钮 ⏻ 接通玩具汽车。
4. 当模型和远程控制模块之间建立起连接后（前照灯持续亮起）才松开按钮。
5. 现在通过按钮 ○ 和 ✚ 调整直线行驶。（建议：在调整时向前行驶）
6. 断开模型和远程控制模块。
7. 在用于正常游戏所需时，与往常一样重新接通。

9. 保养和清洁

在清洁和保养 SIKU 产品时，请只使用干燥、无尘的清洁布。
为了能够长期保证模型具有符合设计规定的安全水平，必须由一名成年人定期对模型上的明显损坏进行检查。

10. 废旧电器零件的处理

本产品在使用寿命结束后不能作为日常家庭垃圾处理，而是必须交给回收电气电子装置的收购站。产品上的符号、使用说明书或包装均给出了相应指示。可以根据材料标识对材料进行回收利用。通过旧设备的再利用、材料回收或其它形式的回收，您会对保护环境作出重大贡献。请到地方管理部门询问主管回收机构的信息。



Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
德国

目次:

1. 梱包内容 2
2. 安全に関するご注意 134
3. 主要部品について
   - 3.1 自動車本体 135
   - 3.2 カラーセンサー 135
   - 3.3 自由走行 135
   - 3.4 タイヤの交換 136
   - 3.5 4ギア・チェンジ 136
   - 3.6 サーキットコース 136
4. 初めてご使用になる前に
   - 4.1 蓄電池の充電 136
   - 4.2 リモートコントロール・ユニット 136
5. システムのスタート 137
6. 4ギア・チェンジ 137
7. カラーセンサー 137
8. ハンドル調整 138
9. 保守とお手入れ 138
10. 古くなった電気部品の処分 138

この度は、お買い上げ頂きまして誠にありがとうございます

SIKU玩具モデルは品質に優れた高級品です。
モデルのご使用前に、本取扱説明書を必ず最後までお読みください。製品の使用におけるヒント、製品の保守、および安全に関する注意点について、次ページからご説明いたします。

本取扱説明書は、製品のインフォメーションおよび製品保証に基づいた請求が生じた場合のために、大切に保管してください。

それでは、*SIKU**racing***を末永くお楽しみください。

SIKU チーム

重要な注記

開梱されたら、梱包内容がすべて揃い、運送中の損傷がないことを、まずご確認ください。問題を発見されたら、最寄の専門代理店までご通知ください。
*SIKU**racing*** 製品は、現時点での安全基準に基づき、常時実施されている品質管理の下で製造されています。新たな認識があった場合は、弊社の開発部に速やかに通知する態勢を整えています。また、技術仕様ならびに設計は予告なく変更されることがあります。

2. 安全に関するご注意

注意! 36ヶ月(3才)未満のお子様の使用には適していません。小さな部品は、飲み込んだり、のどを詰まらせたりする危険性がありますので、十分ご注意ください。誤って蓄電池を飲み込んだ場合は、速やかに医師の診察を受けてください!
本モデルを用いて遊ぶ前に、モデル本体およびリモートコントロール・ユニットが使用できる状態にあることを、必ず大人がチェックして、正しく作動することを確認してください。当社は規則に準じた製品テストを行い、お子様に危険性が生じないことを確認しておりますが、お子様が遊んでいるとき、保護者の方は目を離さないようにされることをお奨めいたします。身体や精神に障害を持った方、身体障害者、または SIKU 製品で遊ぶ知識や経験が不足している方が使用される際は、製品に通じている保護者の方が必ず予め説明してください。

電気が流れる部品は湿気を帯びないようにご注意ください! 接続端子は絶対に短絡させないでください。

自動車と携帯送信機に関する安全上のご注意

本モデルは、湿気のない屋内で遊ぶ玩具として製造された製品です。これ以外の目的で使用することはできません。
正しい目的に反するいかなる方法や場所(傾斜面、階段、道路、鉄道設備、水路、空調設備、水溜り、砂場などの近く) での使用は、危険性が伴うので禁止されています。
誤った方法で使用したことに起因する損傷に対しては、製造者は一切責任を負うことはできません。
車輪が回転しているときは、絶対にモデルを持ち上げないでください。モデルにスイッチが入っている最中(作動スイッチは「 ON 」の状態) に、指、髪の毛、衣服の一部などを駆動輪に近づけないように十分ご注意ください。
遊び終わったら、蓄電池を自動車から取り出すようにしてください。
空になった蓄電池は携帯送信機から必ず取り出します。携帯送信機の底部のネジを緩めて、蓄電池ケースのカバーを外し、蓄電池を取り出します。新しい蓄電池を入れるとき、蓄電池ケースに記されている蓄電池の極性を確認してください。そして、必ず蓄電池ケースを再びネジ止めしてから使用してください。

蓄電池と充電器に関する安全上のご注意

蓄電池の交換と充電、ならびに充電器の使用は、必ず大人が行います。
充電器は本玩具の付属品ではありませんので、安全認証の対象品にはなっていません。レーシングゲームに対する自然な欲求や使用者の熱い感情などによって、予想外の状況が起こる可能性があることを常にご留意ください。そのような状況に対して、製造者は一切の責任を負うことはできません。
蓄電池の充電には、SIKU の純正品以外の充電器を用いることはできません。充電器と蓄電池は定期的にチェックして、損傷がないことを確認してください。損傷した部品は、絶対に使用することはできません。

損傷した蓄電池を充電したり、おもちゃとして使用したりしないようにしてください。充電中は、蓄電池と充電器は熱を帯びます。充電器は、燃焼性を有するモノの上や、燃えやすいものの近くなどで使用しないでください。充電中に蓄電池が熱くなった場合は、直ちに充電を中止してください。また、常に必ず、蓄電池の極性を確認してください。極性を誤った場合は、蓄電池が損傷し、中身が溶出する恐れがあります。万が一、内部の一部が流れ出た場合、蓄電池の中身が絶対に肌や目に直接触れないように十分ご注意ください。

不適切な修理や改造 (純正部分の分解、無許可の部品の追加、電子部分の変更など) が行われた場合は、製品保証に基づく請求権が抹消するだけではなく、使用者に危険を及ぼす恐れがあります。

3. 主要部品について

3.1 自動車本体

本レーシングカーの特徴は、非常に繊細なプリントが施された SIKU メタルボディーにあります。技術仕様では、ディファレンシャルギアが付いたシャシーの優れたサスペンション機能、純正カーに忠実に設計された照明、そして最新のカラーセンサー技術などがフィーチャーです。

3.2 カラーセンサー

自動車シャシーの底部の前部にはカラーセンサーがあり、スイッチが入った状態では、レーン表面のカラーと常に接触しています。SIKU サーキットコースのカラーは自動車と同調します。走行中は、センサーがカラーの違いを認識し、それぞれに合致した反応を示します。

例:

灰色の表面 = バランス走行
(無段階で調整できる ハンドル操作と走行)

青色の表面 = ハイドロプレーニング現象のシミュレーション (ローリングした車両)

緑色の表面 = 横断歩道のシミュレーション
(減速する車両)

黄色の表面 = ターボのシミュレーション
(短時間のターボチャージング)

(予告なく変更されることがあります)

自動車が SIKU サーキットコース上にある場合は、カラーセンサーのスイッチの切り替えを行いたいかどうか、使用者が決めることができます。

> カラーセンサーの較正については、第7項を参照してください。

3.3 自由走行

自動車のフィーチャーは自由走行において発揮されます。*SIKU racing* モデルは多種多様な床 (寄木張り、ラミネートなど) での走行が可能なので、レーシングゲームの柔軟性が大きく広がります。

3.4 タイヤの交換

レーシングカーの走行状態は車輪を交換すると最適になります。そのために、各自動車用として 3 種類のタイヤセットをセットとして同梱しました。ホイールのリムのカラーは、タイヤの異なった硬度を示しています。

赤 = ソフト

緑 = ミドル

青 = ハード

前輪のソフトなタイヤは、特にカーブのグリップ走行において力を発揮します。後輪のハードなタイヤは、寄木張りの床などで多様なドリフト走行を提供します。
異なった硬度のタイヤを組み合わせると、レーシングゲームの可能性がさらに広がります。
異なったタイヤセットの交換には、必ず同梱されたホイールレンチを用いてください。

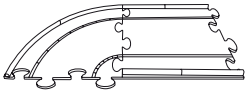
> タイヤの交換の詳細については、ページ 144 / **A** を参照してください。

3.5 4 ギア・チェンジ

本モデルは、速度をドライバーの能力に合わせられる 4 段階のギアを備えています。

> ギアの変更については、第 6 項を参照してください。

3.6 サーキットコース



*SIKU**racing*** の本スタートセットは、従来のサーキットコースに革新的な変化をもたらしました。レーンに依存しない走行、あふれるビジュアルエフェクト、そして本物に忠実な再現が、*SIKU**racing*** モデルのサーキットコースです。軽く結合され、ガードレールを付けられる 40 センチ四方のレーン部を備えたサーキットコースによって、斬新なレーシングゲームが完璧になりました。サーキットコースには、衝撃に強い物理耐性、柔軟性、そして高い強度を持った材料が用いられています。ガードレールの安定性を長期にわたって保証するために、ガードレールはクランプストッパーで固定することができます。

> サーキットコースの組み立てについては、ページ 144 – 145 / **B + D** を参照してください。

4. 初めてご使用になる前に

レーシングゲームを始める前に、蓄電池は同梱のUSBケーブルを用いて充電器で充電する必要があります。代替として、(充電式の) 単三型電池 (AA) を蓄電池として充電できます。充電式ではない電池を充電することはできません。充電する前に、充電式の電池を玩具から必ず取り出してください。異なった型の電池同士または新しい電池と古い電池を併用することはできません。

4.1 蓄電池の充電

> 蓄電池の充電に関する説明は、ページ 145 / **C** を参照してください。

ご注意:
蓄電池の電圧が低すぎる場合、自動車のライトは速い点滅を始め、注意信号を発します。蓄電池の充電が必要です。静電気の放電によって、作動に障害が起こることがあります。その場合、充電器のプッシュボタンを改めて押すと、充電プロセスは再び続行します。

4.2 リモートコントロール・ユニット

リモートコントロール・ユニットは、正しく使用した場合、今日の認識では健康に障害を及ぼすことはない 2.4 GHz の無線技術で動作します。本モデルの電波は、法的に定められた最大許容値よりもはるかに弱い値です。
リモートコントロール・ユニットの操作に必要な蓄電池 (単四型電池 AAA、2 個) は梱包内容に含まれていません。電池の配置の印および電池ケース内の状態を確認してください。
リモートコントロール・ユニットの端子を短絡させることはできません。
使用している無線システムは障害に対して非常に高い耐性を有していますが、空間の状況や別の無線などにより、無線信号の品質が低下することもあり得ます。無線信号が最適な状態でない場合、電波が届く範囲が狭くなることがあります。

注記: 使用している無線技術は、リモートコントロール・ユニット (品番: #6899) で動作する *SIKU**racing*** モデルおよび SIKU**CONTROL32** モデルと互換性を有しています。

5. システムのスタート

本モデルで使用している無線技術は、接続が自動的に構築される機能を備えています。リモートコントロール・ユニットとモデルは自動的に接続され、他の *SIKU**racing*** モデルと SIKU**CONTROL32** モデルに対しても障害は発生しません。モデルを初めて使用される時は、下記のような順序で行ってください。

1. 自動車の底部にあるスイッチを「**ON**」にして、モデルのスイッチを入れます。自動車のライトが点滅すると、接続の準備が整っています。

2 ボタン ⏻ を押して、リモートコントロール・ユニットのスイッチを入れます。

3. モデルとリモートコントロール・ユニットの接続が完了します。このプロセスには最大5秒を要することがあります。

4. モデルのフロントライトとバックライト、および携帯送信機のコントロールライトが持続的に点灯すると、リモートコントロール・ユニットとモジュールとの接続が完了です。モデルはリモートコントロール・ユニットに保存されて作動準備が整っていますので、リモートコントロール・ユニットのみを用いて操作することができます。

5. 存分にお楽しみください。

注意: リモートコントロール・ユニットの ⏻ ボタンを押すと、リモートコントロール・ユニットからモデルへの接続は終了します。そこで、内部に保存されたモデルは削除されます。次回のシステムスタート時に、前項でご説明した接続の構築を、ステップ1から新たに実行する必要があります。このようにモデルが不慮の動作を起こさないように、(充電／放電の) 蓄電池は、基本的にレーシングゲームが終了した後でモデルから取り外してください。

6. ギアチェンジ

ギアチェンジは、異なった速度を出せる前進4段階のギアを備えています。新たに使用を開始すると、いつもセカンドに設定されます。携帯送信機の ✚ と ━ のボタンでギアを選択して、希望の速度を設定することができます。後進ギアを使用するには、リモートコントロールのアクセルレバーを向こう側 (自分と反対方向の前方) に押します。

7. カラーセンサー

カラーセンサーのスイッチを入れる

レーシングゲームを行っている途中、センサーのスイッチを入れることができます。リモートコントロール・ユニットのボタン O を押してください。センサーのすぐ前にある発光ダイオード (LED) が持続的に点灯していると、センサーの機能準備が整っています。

カラーセンサーの較正

モデルのカラーセンサーが該当する色調に反応しない場合、灰色のレーン面でレーシングゲームごとに次のような較正を 1 回行うことができます。

1. カラーセンサーのスイッチを入れた状態 (LED が点灯) で、✕ と O のボタンを同時に押します。自動車の照明が、フロントとバックで交互に点滅するようになります。

2. レーンの灰色部分の中央に自動車を置き、✕ と O のボタンを改めて同時に押します。

3. ライトが点滅しないようになったら、自動車の新たな較正は終了し、通常通り使用できるようになります。

注意! 較正はレーシングゲームごとに1回しかできません。較正が適切に機能しなかった場合は、自動車のスイッチを完全に切ってから (On / Off スイッチ)、プロセスを繰り返してください。

8. ハンドルの調整

モデルが直線を真っ直ぐに走らなくなった場合は、ハンドルを次のように新たに調整することができます。

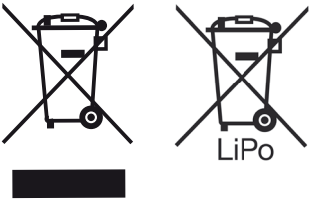
1. スイッチを **"ON"** の位置に設定して自動車のスイッチを入れます。
2. リモートコントロール・ユニットの ✕ と ー のボタンを同時に押し続けます。
3. ボタン ⏻ を押して、リモートコントロール・ユニットのスイッチを入れます。
4. モデルとリモートコントロール・ユニットの接続が完了するまで (ヘッドライトが持続的に点灯)、ボタンを離さないでください。
5. ここで、○ と ✚ のボタンを用いて、直線走行の調整を行います。(ヒント: 調整しながら前進させます)
6. モデルとリモートコントロール・ユニットのスイッチを切ります。
7. 通常のレーシングゲームのように、再びスイッチを入れます。

9. 保守とお手入れ

SIKU　製品のクリーニングやお手入れには、必ず、埃が付いていない、乾いたクリーニング用のきれいな布を用いてください。
本モデルの設計仕様に準じた安全水準を長期間にわたって保証できるためには、どこかに損傷がないかどうか、大人が定期的な目視検査を行う必要があります。

10. 古い電機機器の処分

製品寿命を終えた本製品は家庭用ゴミとして処分することはできません。必ず、電気・電子機器のリサイクリング回収所に持っていってください。製品、取扱説明書、または包装紙に記してあるシンボルマークをご覧ください。工具は、ラベル表示に従って、再び使用することができます。機器など、古くなったモノの再利用は、環境保護に大きく寄与します。詳しくは、お住まいの自治体が管轄する処分課にお問い合わせください。



www.tuv.com
ID 1000000000

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

목차:

1. 포장 내용 2
2. 안전지침 139
3. 주 구성품 설명
   - 3.1 자동차 140
   - 3.2 컬러 센서 140
   - 3.3 자유로운 주행 140
   - 3.4 타이어 교환 141
   - 3.5 4단 변속 141
   - 3.6 경주 트랙 141
4. 초기 작동 전 주의사항
   - 4.1 축전지 충전 141
   - 4.2 원격제어 모듈 141
5. 시스템 시작 142
6. 4 단 변속 142
7. 컬러 센서 142
8. 스티어링 조정 143
9. 정비 및 세척 143
10. 폐전기장치 부품 폐기 143

축하합니다,

SIKU 의 고급 장난감 모델을 구입하셨습니다.
모델의 초기 작동 전에 본 설명서를 세심하게 숙지할 것을 권장합니다. 다음 페이지에서는 제품의 사용과 정비를 위해 필요한 안전지침과 유용한 조언을 드립니다.

내용 참조 또는 보증 요청에 대비해서 본 설명서를 잘 보관하십시오!

이제 *SIKU**racing*** 과 함께 즐거운 시간을 보내십시오.

SIKU Team

중요 지침

포장을 개봉한 후 내용물의 완전함과 운송 중 손상이 있는지 확인하십시오. 이의를 제기할 사항이 있는 경우에는 해당 판매자에게 문의하십시오.
*SIKU**racing***—제품은 최신 안전규정에 따라 설계되어 지속적인 품질 관리 속에 제작되었습니다. 지속적인 관리를 통해 얻은 지식을 당사의 제품 개발에 반영하고 있습니다. 기술과 디자인의 변경이 있을 수 있습니다.

2. 일반 안전지침

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under 3 yrs.

주의! 36 개월 (3 살) 이하의 어린이에게 적합하지 않습니다. 삼킬 수 있는 작은 부품 때문에 질식위험이 있습니다. 축전지를 삼킨 경우 즉시 의사에게 가십시오!
성인이 모델과 원격제어 모듈을 점검하고 먼저 작동한 상태에서만 어린이가 모델을 작동하도록 유의합니다. 모델을 규정에 따라 사용할 때 어린이가 위험에 처할 상황이 배제되어 있지만, 성인이 항상 함께 있어야 합니다. SIKU 제품으로 놀이할 사람이 육체적, 정신적 또는 움직임 상 능력이 제한되어 있거나 지식– 혹은 경험 부족이 있는 경우에는 놀이 시작 전 책임이 있는 사람으로부터 지도를 받아야 합니다.

전기 부품에 물기가 닫지 않도록 보호합니다! 연결단자가 단락되면 안 됩니다.

자동차 및 수동 송신기 안전지침

모델은 반드시 규정된 목적으로만 사용해야 하는데, 즉 제한되고 건조한 공간 내에서 장난감으로만 사용해야 합니다. 이와 다른 모든 사용(예: 비탈, 계단, 도로, 철도 시설, 하천, 온풍기, 웅덩이, 모래상자 등의 근처)은 허용되지 않고 위험을 수반할 수 있습니다.
제조사는 규정에 맞지 않는 사용으로 인해 발생한 손해에 대해서는 책임지지 않습니다.
휠이 아직 회전하는 동안 모델을 절대로 바닥으로부터 들어 올리지 않도록 유의하십시오. 모델이 스위치 ON 상태(작동 스위치 "ON" 상태)에 있는 경우, 손가락, 머리카락 및 느슨한 옷을 구동 휠의 근처로 가져가면 안 됩니다.
모델을 사용한 후 축전지를 자동차에서 꺼내십시오. 빈 배터리를 수동 송신기에서 꺼내야 합니다! 배터리함 커버를 제거하기 위해 수동 송신기의 하부면에서 나사를 풀고 배터리를 분리하십시오. 새로운 배터리를 삽입할 때 배터리함에 표시된 배터리 극성에 유의하십시오. 모델을 작동하기 위해서는 배터리함을 다시 닫아야 합니다.

축전지 및 충전기용 안전지침

배터리와 축전지의 교환 및 축전지의 충전과 충전기의 조작은 반드시 성인이 실시해야 합니다.
충전기는 장난감의 부품이 아니기 때문에 아울러 GS 인증 부품이 아닙니다. 사용자의 자연스런 놀이 욕구와 성격으로 인해 제조사가 책임질 수 없는 예견하기 어려운 상황이 발생할 수 있는 것에 유의하십시오. 배터리의 충전을 위해 반드시 순정–SIKU–충전기를 사용해야 합니다. 충전기와 축전지에 손상이 있는지 정기적으로 확인하십시오. 결함이 있는 부품을 계속 사용하면 안 됩니다.

손상된 축전지를 충전하거나 모델 작동을 위해 사용하면 절대로 안 됩니다. 충전과정 동안 축전지와 충전기의 온도가 올라갑니다. 충전기를 발화 가능한 표면 또는 손쉽게 점화 가능한 물체 옆에서 사용하면 절대로 안 됩니다. 충전과정 동안 축전지가 뜨거워지면 충전과정을 즉시 중단하십시오. 이외에도 축전지와 배터리의 극성이 올바른지 항상 유의하십시오. 이를 유의하지 않는 경우 축전지 또는 배터리의 손상 및 유출이 발생할 수 있습니다. 셀의 내용물과 피부 및 눈이 접촉하지 않도록 하십시오.

부적합한 수리 및 구조 변경(순정부품의 분해, 허용되지 않는 부품의 설치, 전자장치의 변경 등)이 발생하면 전체 보증 요청이 소멸되고 사용자에게 위험이 발생할 수 있습니다.

3. 주 구성품 설명

3.1 자동차

고급스럽게 인쇄된 SIKU 금속 차체는 경주용차를 특징적으로 표현합니다. 기술상의 특징으로는 디퍼렌셜 기어가 장착된 풀 서스펜션 섀시, 오리지널을 재현한 조명 및 새로운 컬러 센서 기술을 들 수 있습니다.

3.2 컬러 센서

스위치 ON 상태에서 차도 표면의 컬러를 계속 감지하는 컬러 센서가 자동차 섀시 하부면의 앞부분에 있습니다. SIKU 경주 트랙의 컬러는 특별히 자동차에 맞게 조정되어 있습니다. 주행하는 동안 센서가 서로 다른 컬러를 감지하고 이에 맞게 반응하도록 작동합니다.

예:

회색 표면 = 균형 있게 주행
(무단 조절 가능
조향 및 주행)

청색 표면 = 수막현상 시뮬레이션
(자동차가 좌우로 흔들림)

녹색 표면 = 녹지 공간 시뮬레이션
(자동차가 느려짐)

황색 표면 = 터보 시뮬레이션
(짧은 터보 오버런)

(변경이 있을 수 있음)

자동차가 SIKU 경주 트랙 위에 있는 경우 컬러 센서의 작동 여부를 사용자가 결정할 수 있습니다.

> 컬러 센서의 보정은 항목 7 을 참조하십시오.

3.3 자유로운 주행

본 자동차의 특징 중 하나는 자유로운 주행인데, 즉 *SIKU**racing***–모델이 매우 다양한 바닥(예: 파케트, 라미네이트)에서 주행할 수 있기 때문에 놀이할 때 최대의 유연성이 가능하다는 것입니다.

3.4 타이어 교환

휠을 교환하여 경주용차의 주행 특성을 최적화할 수 있습니다. 이를 위해 각 자동차용으로 이미 세트에 포함된 3개의 서로 다른 타이어 세트가 제공됩니다. 컬러 휠림으로 타이어의 서로 다른 강도를 표시합니다.

적색 = 부드러움

녹색 = 중간

청색 = 단단함

앞차축의 부드러운 타이어는 특히 곡선에서 더 많은 그립을 제공합니다. 뒤차축의 단단한 타이어는 예를 들어, 파케트 위에서 드리프트 할 수 있도록 합니다. 서로 다른 강도의 타이어를 조합하면 더 많은 놀이 방법을 이용할 수 있습니다.
서로 다른 타이어 세트의 교환을 위해 반드시 포장에 함께 배송된 휠 스파이더만을 사용하십시오.

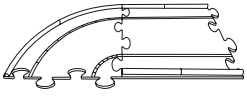
> 타이어 교환에 관한 설명은 다음 참조, 페이지 144 / **A.**

3.5 4 단 변속

모델에는 4 개의 속도 단계가 있는데, 운전자의 능력에 따라 속도를 조절할 수 있습니다.

> 기어 단의 변경은 항목 6을 참조하십시오.

3.6 경주 트랙



본 *SIKU**racing*** 의 시작 세트를 이용하여 전통적인 경주 트랙이 혁신적으로 변화합니다: 혁신적이고 효과적이며 신뢰를 갖고 *SIKU**racing***–모델을 트랙으로 보낼 수 있습니다. 가볍게 눌러 끼운 후 방지벽을 설치할 수 있는 40 x 40 cm 크기의 차도 부품을 설치하면 새로운 놀이 시스템을 작동할 수 있는 모든 준비가 완료됩니다. 경주 트랙의 재질은 튼튼하고 유연하며 내구성이 강합니다. 방지벽의 안정성을 지속적으로 보장하기 위해 브래킷 플러그로 고정할 수 있습니다.

> 경주 트랙의 설치는 다음 참조, 페이지 144 – 145 / **B + D.**

4. 초기 작동 전 주의사항

모델을 작동하기 전에 함께 공급된 USB 케이블을 이용하여 충전기에서 축전지를 충전해야 합니다. 대안으로 (재충전이 가능한) 타입 "AA" 배터리를 이용하여 축전지를 충전할 수 있습니다. 재충전이 가능하지 않은 배터리를 충전하면 안 됩니다. 충전하기 전에 충전이 가능한 배터리를 장난감에서 꺼내야 합니다. 동일하지 않은 배터리 타입 또는 새것과 사용한 배터리를 함께 사용하면 안 됩니다.

4.1 축전지 충전

> 축전지의 충전에 관한 설명은 다음 참조, 페이지 145 / **C.**

지침:
자동차가 조명을 빠르게 점멸하여 축전지 전압이 너무 낮은 것을 알립니다. 그러면 축전지를 충전해야 합니다. 정적 전기의 방전 때문에 작동 장애가 발생할 수 있습니다. 충전기의 누름 버튼을 다시 작동하면 충전 과정이 정상적으로 진행됩니다.

4.2 원격제어 모듈

원격제어 모듈은 2.4 GHz 무선 기술로 작동하는데, 현재까지 알려진 바에 따르면 규정에 따라 사용하는 경우 건강상의 손상을 유발하지 않습니다. 이 장난감 모델은 법률로 최대 허용된 전송 출력에 확연히 미달합니다.
원격제어 모듈의 작동을 위해 필요한 배터리/배터리 축전지 (2 x 타입 AAA) 는 공급 범위에 포함되지 않습니다. 배터리함에서 배터리의 배열과 위치 표시에 유의하십시오.
원격제어 모듈 내의 접점이 단락되면 안 됩니다.
사용된 무선 시스템이 장애에 대해 매우 안전하지만, 공간상의 조건 및 다른 무선 시스템 때문에 무선 신호의 품질 저하를 완전히 배제할 수는 없습니다. 무선 신호가 최적의 상태가 아니면 송신 범위가 감소될 수 있습니다.

지침: 사용된 무선 기술은 *SIKU**racing***– 및 SIKU**CONTROL32**–모델과 호환되어 무선 원격제어 모듈 형식번호 #6899 로 구동됩니다.

5. 시스템 시작

이 모델에 사용된 무선 기술은 자동 연결 방식을 갖추고 있습니다. 원격제어 모듈과 모델이 자체적으로 서로 연결되고 기타 *SIKU**racing*** – 및 SIKU**CONTROL32**–모델과 장애를 발생하지 않습니다. 모델의 초기 작동을 위해 다음 과정을 따르십시오:

1. 자동차의 하부면에 있는 스위치를 **"ON"** 위치로 설정하여 모델을 스위치 ON 합니다. 자동차의 조명이 점멸하면 이미 연결할 준비가 된 것입니다.

2. 원격제어 모듈을 ⏻ 버튼을 눌러 스위치 ON 합니다.

3. 모델과 원격제어 모듈 간의 연결이 이루어집니다. 이 과정에 최대 5초까지 소요될 수 있습니다.

4. 모델의 전면 및 후면의 주행등과 수동 송신기의 점검등이 계속 점등하면 원격제어와 자동차가 연결된 것입니다. 모델이 원격제어 모듈 내에 저장되어 작동 준비 상태에 있고, 이 원격제어 모듈로만 제어할 수 있습니다.

5. 놀이를 시작할 수 있습니다.

지침: 원격제어 모듈에서 ⏻ 버튼을 누르면 모델과 원격제어 모듈 간의 연결이 종료합니다. 이때 모델이 내부 메모리에서 삭제됩니다. 다음에 시스템을 시작할 때 이전에 설명한 연결 구축을 단계 1부터 다시 시작해야 합니다. 모델의 예기치 않은 작동을 방지하기 위해 모델의 작동을 마친 후 (충전된/방전된) 축전지를 원칙적으로 모델로부터 제거해야 합니다.

6. 4 단 변속

기어 변속에는 4 개의 전진 기어가 있고 서로 다른 속도로 모델을 작동할 수 있습니다. 새로 작동할 때마다 제2단 기어가 사전 설정되어 있습니다. 수동 송신기의 ✚ 및 ━ 버튼으로 기어 단을 선택하여 원하는 속도를 설정할 수 있습니다. 후진 기어를 사용하기 위해 원격제어의 가속 레버를 앞으로 밀어야 합니다.

7. 컬러 센서

컬러 센서 스위치 ON

모델이 작동하는 동안 센서를 추가로 작동할 수 있습니다. 이를 위해 원격제어 모듈의 O 버튼을 누르십시오. 센서의 기능작동 준비 여부는 센서 바로 앞에 위치한 발광다이오드 (LED) 가 계속 점등하는 것으로 알 수 있습니다.

컬러 센서 보정

모델의 컬러 센서가 해당 컬러에 반응하지 않는 경우, 이 센서를 모델의 스위치 ON 이후 1회 회색 차도면에서 다음과 같이 보정할 수 있습니다:

1. 컬러 센서가 스위치 ON 된 상태 (LED 점등)에서 ✕ 및 O 버튼을 동시에 누르십시오. 이제 자동차의 조명이 앞과 뒤로 번갈아가며 점멸합니다.

2. 자동차를 차도의 회색 면 중앙에 세우고 ✕ 및 O 버튼을 다시 동시에 누르십시오.

3. 조명이 점멸을 중지하면 자동차가 새로 보정되었고 정상적으로 사용할 수 있습니다.

주의! 보정은 모델을 스위치 ON 한 후 한 번만 가능합니다. 보정이 정상적으로 실시되지 않으면 자동차를 완전히 스위치 OFF 한 후 (On / Off 스위치) 과정을 반복하십시오.

8. 스티어링 조정

모델이 더 이상 올바로 직진하지 않는 경우 다음과 같이 스티어링을 새로 조정할 수 있습니다:

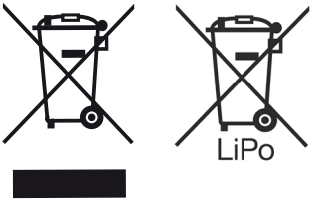
1. 스위치를 **"ON"** 위치로 설정하여 차량을 스위치 ON 합니다.
2. 원격제어 모듈의 ✕ 및 − 버튼을 동시에 누른 채 유지하십시오.
3. 원격제어 모듈을 ⏻ 버튼을 눌러 스위치 ON 합니다.
4. 모델과 원격제어 모듈 간에 연결된 후에만(전조등 계속 점등) 버튼을 놓으십시오.
5. 이제 직진 안정성을 O 및 + 버튼으로 조정합니다. (조언: 조정하는 동안 전진 주행)
6. 모델과 원격제어 모듈을 스위치 OFF 하십시오.
7. 정상적인 작동을 위해 평소화 같이 다시 스위치 ON 하십시오.

9. 정비 및 세척

SIKU 제품의 청소와 관리를 위해 건조하고 먼지가 없는 청소용 헝겊만을 사용하십시오.
구조적으로 지정된 이 모델의 안전 수준을 장기적으로 보장하기 위해 정기적으로 성인이 명백한 손상이 있는지 점검해야 합니다.

10. 폐전기장치 부품 폐기

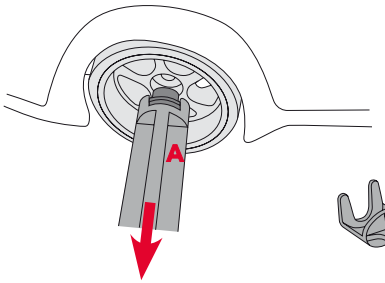
본 제품은 수명이 다했을 때 일반 가정 쓰레기로 폐기하면 안 되고, 전기 및 전자 장치의 재활용을 위한 수거장소로 보내야 합니다. 제품, 사용 설명서 또는 포장에 있는 기호가 이것을 표시합니다. 각 표시에 따라 재료를 다시 사용할 수 있습니다. 폐장치의 재사용, 재료 재사용 또는 다른 형태의 재사용은 환경을 보호하기 위한 중요한 기여를 하는 것입니다. 지역 관청에서 해당 폐기장을 문의하십시오.



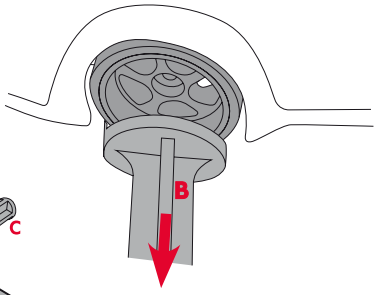
Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany

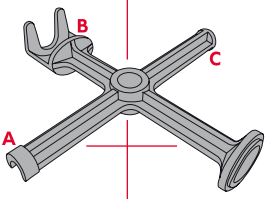
A

1

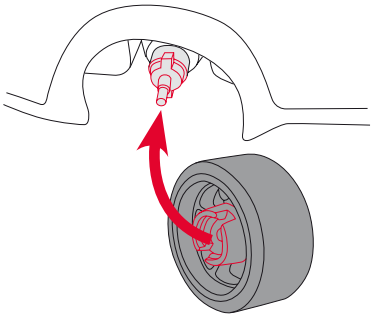


2

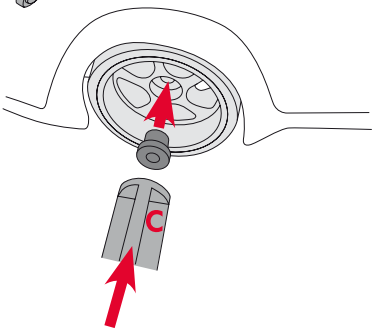




3

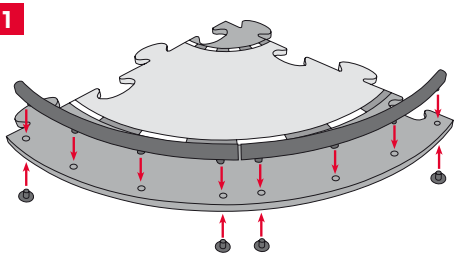


4

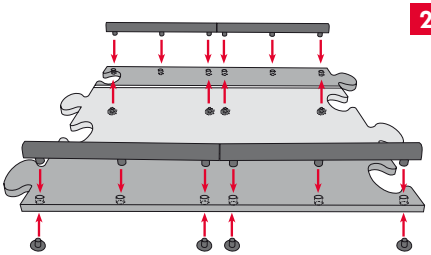


B

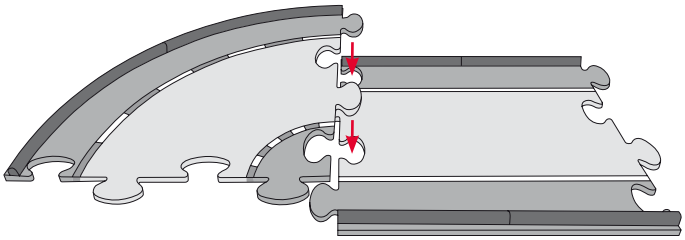
1



2



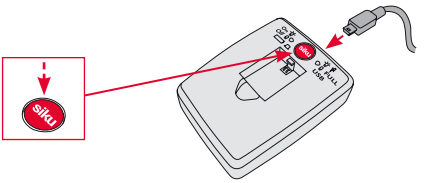
3



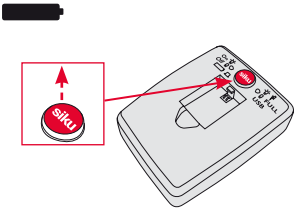
C

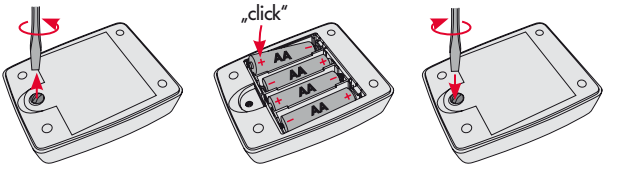
1

USB

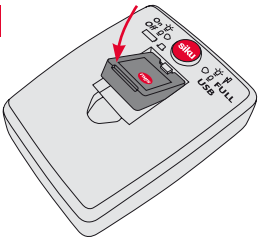


USB

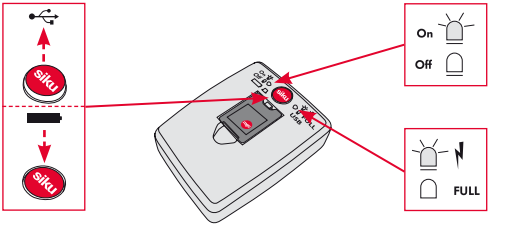




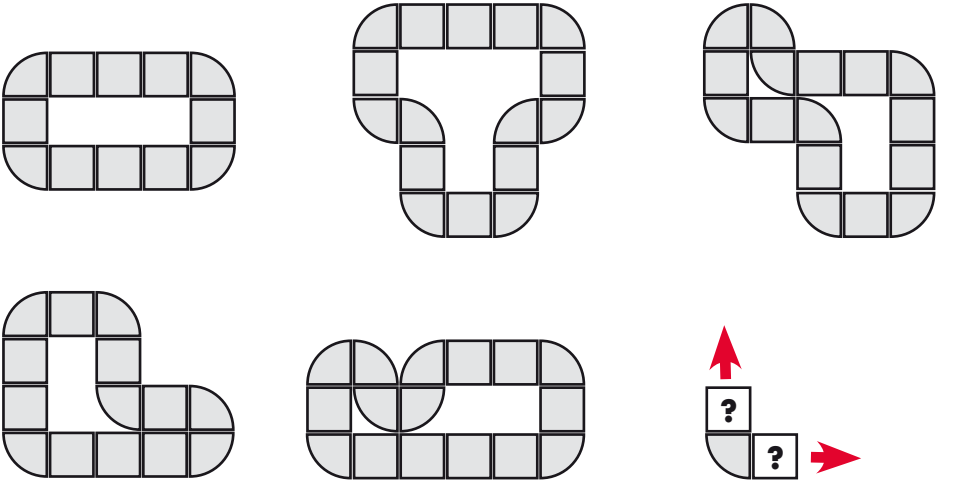
2



3



D



Konformitätserklärung gemäß Richtlinie 1999/5/EG (R&TTE)

Declaration of Conformity in accordance with the Directive 1999/5/EC (R&TTE)

(D) Hiermit erklärt die Sieper GmbH, dass sich die Artikel #6810, #6820 und #6821 in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Vorschriften der Richtlinie 1999/5/EG befinden.

(GB) Sieper GmbH hereby declares that the items #6810, #6820 and #6821 conform to the basic requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.

(F) La société Sieper GmbH déclare par la présente que les Articles #6810, #6820 et #6821 sont conformes aux exigences fondamentales et autres prescriptions pertinentes de la directive 1999/5/CE.

(E) Por la presente, Sieper GmbH declara que los artículos #6810, #6820 y #6821 son coherentes con los requisitos básicos y otras normas relevantes de la directiva 1999/5/CE.

(NL) Hiermee verklaart de Sieper GmbH dat de artikelen #6810, #6820 en #6821 zich in overeenstemming bevinden met de principiële eisen en de andere relevante voorschriften van de richtlijn 1999/5/EG.

(I) Con il presente Sieper GmbH dichiara che gli articoli #6810, #6820 e #6821 sono conformi ai requisiti fondamentali e alle altre disposizioni rilevanti della Direttiva 1999/5/CE.

(TR) Sieper GmbH şirketi, #6810, #6820 ve #6821 ürünlerinin, 1999/5/AT yönetmeliğinin temel istemlerine ve diğer ilgili yönetmeliklere uygun olduklarını beyan eder.

(S) Härmed intygar företaget Sieper GmbH, att artiklarna #6810, #6820 och #6821 stämmer överens med grundläggande krav och andra relevanta föreskrifter i EU-direktivet 1999/5/EG.

(FIN) Sieper GmbH vakuuttaa täten, että tuotteet #6810, #6820 ja #6821 ovat direktiivin 1999/5/EY perusvaatimusten mukaiset ja vastaavat direktiivin muita tärkeitä määräyksiä.

(P) A Sieper GmbH declara por este meio que os artigos #6810, #6820 e #6821 cumprem os requisitos básicos e outras disposições aplicáveis fixadas pela Diretiva 1999/5/CE.

(GR) Δια του παρόντος η Sieper GmbH δηλώνει, ότι τα άρθρα #6810, #6820 και #6821 συμμορφώνονται με τις βασικές απαιτήσεις και τους λοιπούς σχετικούς κανονισμούς και τις οδηγίες 1999/5/ΕΚ.

(DK) Hermed erklærer Sieper GmbH at artiklerne nr. 6810, 6820 og 6821 er i overensstemmelse med de grundlæggende krav og andre relevante forskrifter i direktiv 1999/5/EF.

(N) Hermed erklærer Sieper GmbH at artiklene #6810, #6820 og #6821 er i overensstemmelse med de grunnleggende kravene og de andre relevante forskriftene i direktiv 1999/5/EU.

(IS) Hér með lýsir Sieper GmbH því yfir að vörur númer 6810, 6820 og 6821 eru í samræmi við helstu kröfur og önnur viðeigandi ákvæði í tilskipun 1999/5/EB.

(LT) Šiuo dokumentu „Sieper GmbH" patvirtina, kad prekės #6810, #6820 ir #6821 atitinka direktyvos 1999/5/EB pagrindinius reikalavimus ir kitus susijusius nurodymus.

(LV) Ar šo Sieper GmbH apliecina, ka izstrādājumi ar artikulu #6810, #6820 und #6821 atbilst direktīvas 1999/5/EK galvenajām prasībām un pārējiem svarīgajiem noteikumiem.

(EST) Käesolevaga kinnitab Sieper GmbH, et artiklid #6810, #6820 ja #6821 vastavad direktiivi 1999/5/EÜ põhinõuetele ja muudele asjakohastele nõuetele.

(PL) Przedsiębiorstwo Sieper GmbH, oświadcza, że artykuły #6810, #6820 i #6821 są zgodne z podstawowymi wymaganiami i innymi istotnymi przepisami Dyrektywy 1999/5/WE.

(CZ) Firma Sieper GmbH tímto prohlašuje, že výrobky #6810, #6820 a #6821 jsou ve shodě se základními požadavky a dalšími relevantními předpisy směrnice 1999/5/ES.

(SK) Firma Sieper GmbH týmto vyhlasuje, že sa výrobky #6810, #6820 und #6821 zhodujú so základnými požiadavkami a inými dôležitými predpismi Smernice 1999/5/EÚ.

(HR) Ovim putem poduzeće „Sieper" GmbH izjavljuje da su proizvodi #6810, #6820 i #6821 u skladu s osnovnim zahtjevima i drugim relevantnim propisima Direktive 1999/5/EZ.

(SLO) Podjetje Sieper GmbH izjavlja, da so modeli 6810, 6820 in 6821 skladni z osnovnimi zahtevami in drugimi ustreznimi predpisi direktive 1999/5/ES.

(H) A Sieper GmbH ezúton kijelenti, hogy a #6810, #6820 és #6821 cikkszámú termék megfelel az 5/1999/EK irányelv alapvető követelményeinek és egyéb releváns előírásainak.

(RO) Sieper GmbH declară prin prezenta că articolele #6810, #6820 şi #6821îndeplinesc cerinţele de bază şi celelalte dispoziţii relevante din Directiva 1999/5/CE.

(BG) С настоящото Sieper GmbH декларира, че артикули #6810, #6820 и #6821 са в съответствие с основните изисквания и другите важни разпоредби на Директива 1999/5/ЕО.

Sieper GmbH
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany
www.siku.de

Unsere vollständige Konformitätserklärung finden Sie im Internet unter:
Our complete declaration of conformity can be found online under:
Vous trouverez notre déclaration complète de conformité sur Internet sous le lien suivant:

http://www.siku.de/de/downloads.html.

Zum Gebrauch in / For use in / A utiliser dans / Da usare in / Para uso en / Voor gebruik in / Tarkoitettu käyttöön Suomessa / Til brugg in / Til brug i / For bruk i / Para utilização em / Για χρήσή στίς χωρές Vedr. brugen i / Som brukes i / Til notkunar í / Skirtas naudoti / Paredzēts lietošanai / Kasutuskoht / Do użycia w / K použití v / Za uporabo v / Használható ehhez / Pentru utilizare în / За употреба в :

(D) (GB) (F) (E) (NL) (I) (S) (FIN) (P) (GR) (DK) (N) (LT) (LV) (EST)
(PL) (CZ) (SK) (HR) (SLO) (SLO) (H) (RO) (BG) (B) (IRE) (L) (M) (A) (CH)

Gewährleistung

Certificate of Guarantee · Garantie
Garantía · Garantie · Certificaat garanzia

6810 GT Challenge • 6820 Porsche 911 GTR3 R • 6821 Mercedes SLS AMG GT3

(D) Sollte dieser Artikel Funktionsstörungen aufweisen, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Modell erworben haben. Sollten dann Reparaturen erforderlich sein, senden Sie das Produkt bitte unter Beilage des ausgefüllten und abgestempelten Garantiescheines sowie des Kaufbeleges und Angabe der aufgetretenen Probleme an die unten stehende Adresse.

(GB) Should this item show any operational fault, please contact the specialist retailer where you purchased this model from. Should any repair work be necessary, please return the product to the address below giving details of the fault you have found together with this Certificate of Guarantee correctly filled out and signed by your dealer together with the receipt of purchase.

(F) Si cet article présente un dysfonctionnement, veuillez contacter directement le revendeur chez lequel vous avez acheté le modèle réduit. Si certaines réparations s'avèrent nécessaires, veuillez envoyer le produit accompagné du certificat de garantie rempli et muni du cachet du revendeur, du justificatif d'achat et d'une brève indication des problèmes constatés à l'adresse ci-dessous.

(E) Si este artículo mostrara algún fallo de funcionamiento, diríjase a su distribuidor especializado donde efectuó la compra. Si fuera necesaria alguna reparación, devuelva el producto a la siguiente dirección indicando los detalles del fallo junto a este Certificado de Garantía debidamente cumplimentado y sellado y el recibo de la compra.

(NL) Als dit product functiestoringen vertoont, neemt u contact op met de speciaalzaak waar u dit model hebt gekocht. Als er reparaties nodig zijn, dient u het product terug te sturen naar het onderstaande adres. Geef in detail aan wat het probleem is en stuur dit Garantiecertificaat correct ingevuld en ondertekend door uw dealer samen met het aankoopbewijs mee.

(I) Qualora il presente articolo presentasse difetti di funzionamento contattare il rivenditore presso cui è stato acquistato. Qualora si rendessero necessarie delle riparazioni, inviare il prodotto all'indirizzo sotto indicato, indicando i dettagli dell'anomalia funzionale riscontrata, unitamente al Certificato di garanzia debitamente compilato e timbrato e firmato dal rivenditore e alla ricevuta di acquisto.

Kaufdatum · Date of Purchase · Date de l'achat · Fecha de compra · Aankoopdatum · Data di acquisto

Name · Name · Nom · Nombre · Naam · Nome

Straße · Street · Rue · Calle · Straat · Direccion · Via

PLZ / Ort / Land · City Code / Town / Country · Code postal / ville / pays · CP / población / país · Postcode / Plaats / Land · CAP / Località / Paese

Versandadresse · Delivery address · Adresse d'expédition
Dirección de envío · Verzendadres · Indirizzo di spedizione

Sieper GmbH
Abt. Kundendienst
Schlittenbacher Str. 60
58511 Lüdenscheid
Germany
www.siku.de

Händlerstempel · Dealer's Stamp · Cachet du revendeur · Sello del comerciante · Handelaarstempel · Timbro del rivenditore

Datum / Unterschrift · Date / Signature · Fecha / firma · Datum / Handtekening · Data / firma

Garanti · Garantier · Takuu · Garantia · Εγγύηση · Garanti · garanti · Ábyrgð · Garantija · Garantija
Garantii · Gwarancja · Záruka · Záruka · Jamstro · Garancija · Garancia · Garanţie · Гаранция

6810 GT Challenge • 6820 Porsche 911 GTR3 R • 6821 Mercedes SLS AMG GT3

TR Eğer bu üründe fonksiyon bozuklukları varsa, lütfen modeli aldığınız yetkili satıcıya başvurun.

S Vid eventuella funktionsstörningar i denna artikel bör fackhandlaren, där modellen är inköpt, kontaktas.

FIN Jos tuotteessa on toimintahäiriöitä, käänny mallin myyneen liikkeen puoleen.

P No caso de este produto apresentar falhas de radiofrequência dirija-se por favor ao estabelecimento comercial onde adquiriu a miniatura.

GR Σε περίπτωση, που το προϊόν αυτό παρουσιάσει δυσλειτουργίες απευθυνθείτε παρακαλώ στον εξειδικευμένο έμπορο, στον οποίο αγοράσατε το μοντέλο.

DK Hvis der er funktionsfejl på denne artikel, så kontakt den forhandler, hvor du har købt modellen.

N Skulle dette produktet vise funksjonsfeil vennligst ta kontakt med din fagforhandler der du har kjøpt modellen.

IS Ef varan virkar ekki sem skyldi skal leita til söluaðilans sem varan var keypt af.

LT Jeigu šis gaminys turėtų veikimo trikčių, kreipkitės į tą prekybos atstovą, iš kurio įsigijote šį modelį.

LV Ja izrādītos, ka šim izstrādājumam ir defekti, lūdzu, vērsieties pie tā specializētās tirdzniecības pārstāvja, no kura iegādājāties šo modeli.

EST Kui sellel tootel paks tekkima talitlushäireid, pöörduge palun edasimüüja poole, kelle käest mudelsõiduki ostsite.

PL Jeśli stwierdzi się zakłócenia w pracy tego produktu, prosimy reklamować go u sprzedawcy tego modelu.

CZ Pokud by tento výrobek vykazoval poruchy funkce, obraťte se na prodejce, u něhož jste model zakoupili.

SK Ak by tento výrobok vykazoval funkčné poruchy, obráťte sa na špecializovaného predajcu, u ktorého ste zakúpili tento model.

HR Ako bi ovaj proizvod imao funkcionalnih smetnji, molimo Vas da se obratite specijaliziranom trgovcu kod kojeg ste kupili model.

SLO Če pri tem artiklu ugotovite funkcijske motnje, se obrnite na prodajalca, pri katerem ste model kupili.

H Amennyiben ez a termék működési zavart mutat, forduljon ahhoz a szakkereskedőhöz, akitől megvásárolta.

RO Dacă prezentul articol prezintă defecţiuni în funcţionare, vă rugăm să vă adresaţi distribuitorului de la care aţi achiziţionat modelul.

BG Ако този артикул покаже функционални дефекти, обърнете се към дистрибутора, от който сте закупили модела.

Satın alma tarihi · Inköpsdatum · Ostopäivä · Data de compra · Ημερομηνία αγοράς · Købsdato · Kjøpsdato · Kaupdagur · Pirkimo data · Pirkuma datums · Ostukuupäev · Data zakupu · Datum koupě Dátum kúpy · Datum kupnje · Datum nakupa · A vásárlás dátuma · Data cumpărării · Дата на покупката

İsim · Namn · Nimi · Nome · Όνομα · Navn · Navn · Nafn · Pavadinimas · Nosaukums· Nimi · Nazwisko · Jméno · Meno · Ime · Ime · Név · Nume · Име

Sokak · Gatuadress · Katu · Rua · Οδός · Gade · Vei / gate · Gata · Gatvė · Iela · Tänav · Ulica · Ulice · Ulica · Ulica · Ulica · Utca · Strada · Улица

Posta Kodu / Yer / Ülke · Postnr / land · Postinro / -toimpaikka · CP / Cidade / País · ΤΚ / τόπος / χώρα · Post-nr. / by / land · Postnr. / sted / land · Póstnúmer / staður / land · Pašto kodas / vieta / šalis Pasta indekss / Vieta / Valsts · Sihtnumber / Linn / Maakond · Kod pocztowy/miejscowość/kraj · PSČ/obec/země · PSČ/Mesto/Krajina · Pošt. br. / Mjesto / Država · Poštna številka / kraj / država Irsz. / település / ország · Cod poştal / localitatea / ţara · П.код / град / страна

Satıcı · Fackhandlarens stämpel · Liikkeen leima · Carimbo da loja · Σφραγίδα εμπόρου · Forhandlerstempel · Forhandlerstempel · Stimpill söluaðila · Prekybos atstovo antspaudas · Pārdevēja zīmogs Edasimüüja tempel · Stempel sprzedawcy · Razítko prodejce · Pečiatka predajcu · Otisak žiga trgovca · Žig trgovca · A kereskedő bélyegzője · Ştampila comerciantului · Печат на търговеца

Tarih / İmza · Datum / underskrift · Päiväys / allekirjoitus · Data / Assinatura · Ημερομηνία / υπογραφή · Dato / underskrift Dato / underskrift · Dagsetning/undirskrift · Data/Parašas · Datums/Paraksts · Kuupäev / allkiri · Data/podpis · Datum/podpis · Dátum/Podpis · Datum / Potpis · Datum/Podpis · Dátum / aláírás · Data / semnătura · Дата / подпис